6/98 Ausgabe 13 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700 ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC VERLAG

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GA

NUR DM 3.90

FORSAKEN

Riesen-Test: Der 3D-Action-Hit setzt Maßstäbe

HOLY MAGIC CENTURY
BOMBERMAN HERO
BANJO-KAZOOIE

Endlich: Neue Megahits für das N64 vorgestellt!

EXTRADICKE JUBILÄUMSAUSGABE!

Mit Konami-Extraheft & Riesen-Doppelposter mit WM-Spielplan

WELTPREMIERE!

EXTREME G2

Erste Bilder & Exklusiv-Wettbewerb:
Leser-Motorrad für XG2 gesucht!

8 Seiten extra: Konamis-Hits vorgestellt! • 8 N64-Spiele im Test: NBA Courtside, Rampage World Tour, G.A.S.P!!, Wetrix, Virtual Chess u.a. • Komplettlösungen: Yoshi´s Story, Mystical Ninja • Angespielt: Iggy´s Reckin´ Balls • Mit Sammelkarten, News, Charts u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

N-Zone sagt „Danke"!

Die N-Zone feiert ihren ersten Geburtstag, und wir laden euch ein, tüchtig mitzufeiern, schließlich haben wir es euch zu verdanken, daß N-Zone mit durchschnittlich 72.000 verkauften Exemplaren pro Ausgabe und fast 7.000 Abonnenten zu einer der wichtigsten Nintendo-Fachzeitschriften überhaupt wurde. Um diese Ausgabe besonders feierlich zu gestalten, ließen wir uns auch allerhand einfallen: Die Titelseite erstrahlt in schickem Silber, eine Weltpremiere in Form von Extreme 2 und der dazugehörige Design-a-bike-Wettbewerb sorgen für Aufsehen, Forsaken stellt neue Wertungsrekorde auf, und ein zusätzlicher 8 Seiten-Sonderteil zu Konamis Hits wie Holy Magic Century verhilft der aktuellen Ausgabe zum Rekord-Umfang von 84 Seiten! Außerdem gibt es noch zahlreiche Tests (NBA Courtside, Rampage World Tour, Virtual Chess u.v.a.), aktuelle Tips & Tricks und eine brandneue Serie auf den Sammelkarten der letzten Seite.

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Chefredakteur

MIT POSTER, KARTEN & SONDERTEIL

INHALT

N-ZONE EXTRA: DIE HITS VON KONAMI ..... (BEILAGE)

Aero Fighters Assault	Die Action-Flugsimulation	Sonderteil 3
Aero Gauge	Konkurrenz für Extreme G	Sonderteil 2
Die Hits von Konami	Von 1969 bis heute	Sonderteil 2
Holy Magic Century	Besser als Zelda?	Sonderteil 4
Int. Superstar Soccer 64	Jetzt für DM 99,-	Sonderteil 2
Mystical Ninja	Goemons Erfolgsspiel	Sonderteil 3
NBA PRO 98	Basketball für Profis	Sonderteil 3
Vorschau	Alle Hits bis 1999	Sonderteil 8
WCW vs. NWO	Wrestling in Perfektion	Sonderteil 3

ANGESPIELT

Banjo-Kazooie	Der Super Mario 64-Rivale	12
Extreme G 2	Weltpremiere & Exklusiv-Wettbewerb	8
Iggy's Reckin' Balls	Das Hüpfspiel von Iguana	14

TESTS

Forsaken	Der Megahit von Acclaim	22
G.A.S.P!!	3D-Beat 'em Up von Konami	30
K. Bryant in NBA Courtside	Die Basketball-Referenz	26
Rampage World Tour	Drei Monster in Action	28
Virtual Chess	Schach für Meisterspieler	34
Wetrix	Der Knobelhit von Ocean	32

IMPORT-TEST

Bomberman Hero	Die Fortsetzung von Bomberman 64	52

POSTER

Jubiläumsposter	35-38
Int. Superstar Soccer-WM-Spielplan	47-50

SAMMELKARTEN

Mystical Ninja	83/84
Nintendo-ABC	83/84
Rampage World Tour	83/84
Yoshi's Story	83/84

SPIELE-NEWS

Destruction Derby	5
Donkey Kong World	7
F1	5
F1 Racing Simulation	6
F-Zero X	6
Harvest Moon 64	4
Int. Superstar Soccer 98	5
Mission: Impossible	6
Space Circus	6
Turok 2	4
V-Rally	6
WipEout	5
Zelda	4

NEWS

Aus Japan	4
Aus den USA	6
Kurz & Knapp	6/7
Super NES-News	5
Game Boy-News	7
Neues vom 64 DD	4

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten!	16

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Mystical Ninja	70
Yoshi's Story	60

T & T: CHEATS & CODES

Aero Gauge	58
NBA Courtside	58
Rampage World Tour	58
San Francisco Rush	58
Snowboard Kids	58
Yoshi's Story	58

T & T: LESERTIPS

F1 Pole Position	80
WCW vs. NWO	80
Yoshi's Story	80

RUBRIKEN

Chart-Attack	20
Impressum	81
Inserenten-Verzeichnis	56
Kleinanzeigen	78
Leserbriefe	54
Vorschau	82

Extreme G 2 8

Weltpremiere! Wir können euch nicht nur als erstes Magazin offizielle Bilder zu XG2 zeigen, sondern haben auch einen exklusiven „Design-a-bike"-Wettbewerb in dieser Ausgabe.

Forsaken 22

Wahnsinn! Acclaims neueste N64-Produktion entpuppt sich als technisch und spielerisch grandioses Action-Meisterwerk, das man sich nicht entgehen lassen darf! Wir haben einen Riesen-Test!

Banjo-Kazoole 12

Der Countdown läuft! Noch bevor Rares Jump&Run-Hit Mitte Juli Super Mario 64 vom Thron stoßen wird, zeigen wir euch aktuelle Bilder zum kommenden Megahit.

JAPAN NEWS

Ausgesprochen ruhige Wochen erlebte der japanische Nintendo 64-Markt. Kein echter Top-Hit erschien, das 64DD, Zelda: The Ocarina Of Time und mittlerweile auch F-Zero X lassen weiter auf sich warten, und selbst aus dem Westen stammende Hits wie Banjo-Kazooie oder Extreme G erscheinen mit großer Verspätung in Nintendos Mutterland. Nichtsdestotrotz haben wir für euch eine Reihe interessanter Infos und Bilder zusammenstellen können.

Die Speichererweiterung

Das 64DD ist zwar nach wie vor noch immer nicht erhältlich, doch mittlerweile wurden immerhin erste Bilder der Speichererweiterung veröffentlicht, die (zunächst) ausschließlich zusammen mit dem 64DD-Zusatzlaufwerk ausgeliefert wird. Sie wird an der Oberseite der Konsole eingesteckt, wozu man das bislang dort befindliche Jumper Pak entfernen muß. Der Gesamtspeicher des N64 erhöht sich damit auf 8 MB, was sowohl mehr Spiele mit hochauflösenden Grafiken ermöglichen als auch die Ladezeiten bei 64DD-Spielen in vernünftigen Grenzen halten sollte. Wann das 64DD erscheint, ist übrigens immer noch nicht klar!

Das sogenannte Jumper Pak muß entfernt werden, damit die Speichererweiterung hineinpaßt.

So sieht die 4 MB-Speichererweiterung aus, die zusammen mit dem 64DD ausgeliefert wird.

Kurz & Kompakt

Viele Zelda-Fans haben Angst, daß Zelda: The Ocarina Of Time aufgrund der aufwendigen Grafik nicht allzu umfangreich sein wird. Diese Befürchtungen sind jedoch unberechtigt, denn der Großteil der 256 MBit wird von den extrem großen Landschaften eingenommen.

Von dieser Modul-Größe können zwar die Third-Party-Publisher nur träumen, doch zu unserer Freude haben in den vergangenen Wochen einige Firmen neue N64-Projekte angekündigt. Imagineer will beispielsweise die beiden Rollenspiele Desert Island und Suu sowie eine 64DD-Version von Snow Speeder auf dem N64 veröffentlichen, Natsume plant mit Legend Of The River King und Harvest Moont 64 zwei neue Adventures mit Simulations-Elementen, Kemco will mit Charlie's Blast Challenge Hudsons Bomberman-Serie Konkurrenz machen, und Konami will spätestens Anfang 1998 die lange erwarteten Megahits Hybrid Heaven und Castlevania 3D veröffentlichen.

Präsentiert werden die meisten Titel wohl auf der Tokyo Game Show '98, die zwischen 9. und 11. Oktober veranstaltet wird. Damit findet die Herbstshow übrigens einen ganzen Monat später als letztes Jahr statt, womit garantiert sein dürfte, daß alle Weihnachtshits 98/99 in spielbarer Version vorliegen sollten.

Zelda: The Ocarina Of Time steht auf der Liste der meistgewünschten Spiel in Japan auf einem respektablen vierten Platz.

Harvest Moon (hier ein Bild der SNES-Version) wird derzeit auf das Nintendo 64 umgesetzt.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Import-Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 4.6.98: Jikkyou World Soccer (ISS 98); Juni: Designmon 3D; 17.7.98: F-Zero X; Juli: Choro Q64, Star Soldier: Vanishing Earth

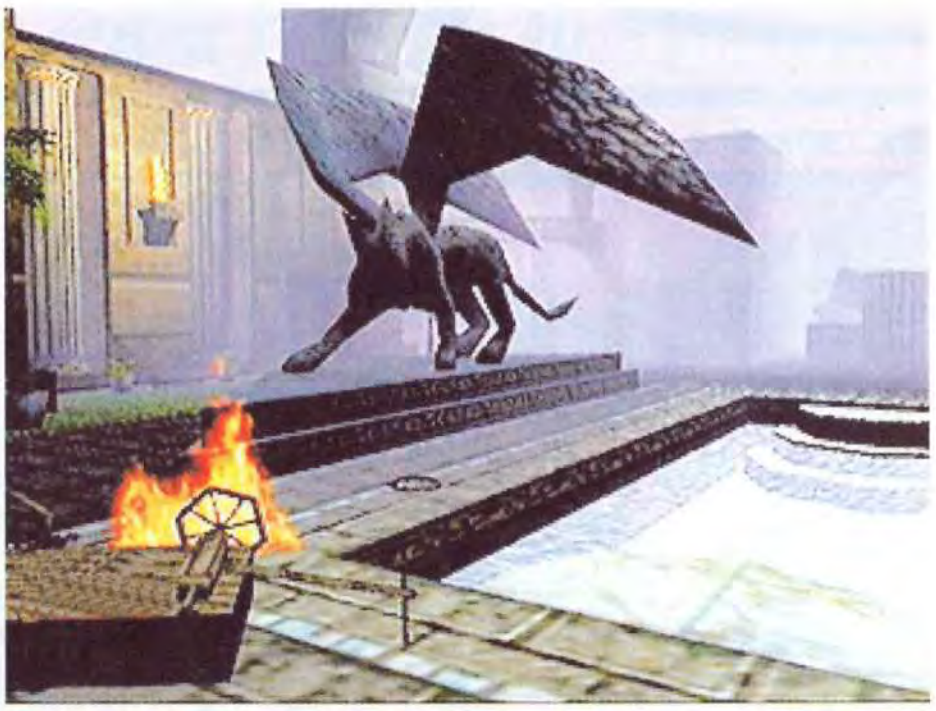
Turok 2: Seeds Of Evil

Turok 2-Multiplayer

Jetzt haben wir die Bestätigung: Acclaims PR-Executive Stefan Ludes versicherte uns, daß die in den letzten Ausgaben abgedruckten Fotos zu Turok 2: Seeds Of Evil von der Nintendo 64-Version stammen. Damit dürfte das aktuelle Iguana-Projekt zu dem grafisch spektakulärsten N64-Spiel überhaupt werden, was auch die aktuellen Screenshots verdeutlichen. Selbst im 4 Spieler-Modus, der erstmals gezeigt wurde, macht die Optik einen tadellosen Eindruck und wird nicht von übertriebenem Nebeleinsatz getrübt. Riesige Statuen und detailreiche Texturen erfreuen darüber hinaus das Auge. Daß nicht nur die Optik neue Maßstäbe setzen wird, verdeutlicht auch das umfangreiche Waffenarsenal, das nun zum Teil bekannt wurde. An der Hand befestige Krallen lassen sich im Nahkampf gut einsetzen, eine Auto-Shotgun muß nicht nachgeladen werden, Pfeil und Bogen bieten sich zum nahezu geräuschlosen Angriff an, der explosive Tek-Bogen könnte aus Rambo stammen, die Plasma-Gun garantiert revolutionäre Lichteffekte, die Tranquilizer-Gun versetzt Gegner in den Tiefschlaf, der Firestorm wütet wie eine Feuerwalze, der Flammenwerfer röstet die Dinos kurzerhand, die Harpoon-Gun ist unter Wasser hilfreich, der Rocket Launcher wirkt auch auf lange Distanz, und die Minen schütteln Verfolger ab. Einen ausführlichen Bericht zu Turok 2 werden wir euch definitiv in der nächsten Ausgabe nachreichen, wenn wir direkt im Anschluß an die E3 Iguana einen Besuch abgestattet haben.

Toll! Hier seht ihr ein erstes Bild des grafisch erstklassigen 4 Spieler-Modus.

Der Nebel wird laut Iguana nur aus atmosphärischen Gründen eingesetzt und ist keineswegs ein Zeichen schlechter 3D-Techniken.



Bei diesem prächtigen Turok 2-Tier handelt es sich wohl um eine Statue und keinen animierten Gegner.

WipEout 64 & Co.

F1 und WipEout für N64!

Nun ist es endlich amtlich: Die Sony-Tochterfirma Psygnosis wird ab sofort auch Spiele für das Nintendo 64 entwickeln. N-Zone-Leser dürften dies jedoch schon länger vermutet haben, denn in der Ausgabe 7/97 konnten wir im Rahmen der Kurz & Knapp-Rubrik bereits melden, daß ein bekanntes Rennspiel für das 64DD umgesetzt wird. Nun dürfen wir auch endlich verraten, daß damit natürlich das megaerfolgreiche Formel 1-Rennspiel F1 gemeint war, das nun jedoch als ganz gewöhnliches N64-Modul 1999 erscheinen soll. Noch in diesem Jahr wird sogar das futuristische Rennspiel WipEout (es schreibt sich tatsächlich so) auf dem Nintendo 64 erscheinen, und zwar in einer aufgepeppten Version. Es wird nicht nur einen 4 Spieler-Modus geben, sondern auch eine verbesserte 3D-Engine und neue Strecken enthalten. Ob es F-Zero X und Extreme G 2 schlagen kann, werden wir spätestens im November wissen! Wann und ob das Autorennspiel Destruction Derby und das 3D-Action-Game ODT erscheinen werden, steht hingegen noch nicht fest.

F1 von Psygnosis wird Anfang 1999 auf dem N64 erscheinen!

Konkurrenz für F-Zero X kündigt sich für November an.

Angeblich wird auch Destruction Derby für das N64 umgesetzt.

ISS64 & ISS98

ISS98 verschoben!

Schade! Wir hatten uns alle schon auf eine Testversion des eigentlich für Mai geplanten International Superstar Soccer 98 gefreut, leider wird das Spiel wohl aber erst im September in Deutschland erscheinen. Um dennoch vom zu erwartenden Fußball-Boom profitieren zu können, wird Konami jedoch Anfang Mai den kaum weniger interessanten Vorgänger Int. Superstar Soccer 64 zum Preis von DM 99,- wieder neu veröffentlichen. Unter diesem Gesichtspunkt dürfte dieses Game das derzeit wohl interessanteste Fußball-Spiel überhaupt sein, schließlich schlagen die anderen Titel mit mindestens 20 Mark mehr zu Buche. Zahlreiche Infos zu allen weiteren Konami-Hits (u. a. ein 4 Seiten-Bericht über das Action-Adventure Holy Magic Century) findet ihr übrigens im 8-seitigen Extra-Teil, den wir zur Feier der Jubiläumsausgabe dem Heft beigelegt haben. Viel Spaß damit!

Int. Superstar Soccer 98 wird leider erst im September in Deutschland erscheinen.

Ein tolles Angebot: Seit Anfang Mai gibt es ISS64 zum Sonderpreis von DM 99,- zu kaufen.

Die Stunde der Wahrheit steht bevor! In der letzten Ausgabe hatten wir alle Super NES-Besitzer, die diese Zeilen lesen, aufgerufen, uns eine Postkarte zu schicken, damit wir ungefähr abschätzen können, wie viele Personen sich noch für diese Rubrik interessieren. Das Resultat war ernüchternd, zumindest bis zum Redaktionsschluß. Wie wir nun an dieser Stelle weitermachen sollen, liegt in eurer Hand. Nur wenn sich dramatisch was an der augenblicklichen Situation ändert, werden wir die gewünschten Klassiker-Tests einführen.

War's das?

Ehrlich gesagt waren wir schon etwas enttäuscht. Bis zum Redaktionsschluß (spricht eine Woche nach EVT der Vornummer) erreichten uns gerade einmal 80 Karten, auf denen sich Leser für den Erhalt der Super Nintendo-Rubrik aussprachen, während wir im gleichen Zeitraum über 1.000 Leserzeugnisse erhielten, von denen über satte 70 Prozent die Abschaffung der Super NES-Seite forderten. Was sollen wir nun als Basis nehmen? Ist es tatsächlich so, daß nur noch 80 Leute von den über 72.000 N-Zone-Käufern ein Interesse an den SNES-News haben. Sollte dies wirklich der Fall sein, dann werden wir diese halbe Seite schnellstmöglich für weitere interessante News zum Thema N64 nutzen. Wer damit nicht einverstanden ist, sollte allerdings handeln und uns eine Postkarte schicken. Wir wollen wissen, wie viele Leute sich noch für diese halbseitige SNES-Kolumne interessieren. Schickt eure Postkarte an nachfolgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion N-ZONE • Kennwort: SNES!!
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Die Klassiker

Auf dem Super Nintendo erschienen im Laufe der Jahre zweifellos eine Menge echter Klassiker, die wir euch in regelmäßigen Abständen an dieser Stelle vorstellen wollen, sofern obige Abstimmung den gewünschten Erfolg hat. Aus aktuellem Anlaß (sprich der Veröffentlichung der N64-Fortsetzung) wollen wir kurz Yoshi's Island würdigen, das nach wie vor als bestes Super NES-Jump&Run gilt. Dank seines innovativen Wachsmalkreiden-Stils, der aufwendig designten Levels und des originellen Gameplays halten es viele sogar heute noch für besser als Yoshi's Story. Möglich wurde das technische Wunderwerk übrigens erst durch die Verwendung des Super F/X-Chips, der bei Starfox alias Starwing erstmals eingesetzt wurde. In Yoshi's Island war übrigens auch Mario noch mit von der Partie, er war ständig als Baby auf dem Rücken von Yoshi präsent.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1.	Mario Kart	Nintendo
2.	Timon & Pumbaa	Disney
3.	SimCity	Nintendo
4.	Donkey Kong Country 2	Nintendo
5.	Yoshi's Island	Nintendo
6.	Super Mario All Stars	Nintendo
7.	Lamborghini	Titus
8.	Street Fighter Alpha 2	Capcom
9.	Donkey Kong Country	Nintendo
10.	Int. Superstar Soccer Deluxe	Konami

Die von 27. bis 30. Mai in Atlanta stattfindende Electronic Entertainment Expo sorgte für eine ungewohnte Hektik auf dem News-Sektor. Die Firmen überschlugen sich geradezu mit mehr oder weniger sinnvollen Newsmeldungen und versuchten mit aller Macht, ihr Spiel zu dem Tophit auf der E3 zu machen. Welche Spiele denn nun wirklich Chancen auf einen steten Besucherzustrom haben, verraten wir euch in den aktuellen USA-News.

Die Hits der E3

Die nach Zelda: The Ocarina Of Time größten Hits der E3 dürften unserer Meinung nach Turok 2 und möglicherweise Donkey Kong World sein (zu beiden gibt es in den normalen News aktuelle Infos), dicht gefolgt von einer ganzen Reihe weiterer AA-Titel. Für Formel 1-Fans von höchster Bedeutung dürften F1 Racing Simulation von Ubi Soft und F1 '98 von Psygnosis sein. Im Jump&Run-Sektor stehen mit Banjo-Kazooie, Gex 3D, Jest, Tonic Trouble, Twelve Tales: Conker 64 und Space Circus (nächste Ausgabe folgt dazu ein ausführlicher Bericht) sechs absolut hiverdächtige Titel auf dem Programm. Der immer beliebter werdende 3D-Action-Sektor sollte von Mission: Impossible, Nightmare Creatures und der 4 Player-Fortsetzung eines indizierten id-Spieles beherrscht werden. Neben der Spielautomaten-Umsetzung Off Road Challenge, San Francisco Rush 2 und dem MRC-Nachfolger GT 64 Championship sollte erstmals auch V-Rally für das Nintendo 64 gezeigt werden, und zwar in einer exklusiven 98er-Arcade Championship Edition. Ob WipEout 64 und Destruction Derby gezeigt werden, steht noch nicht fest. In Sachen Beat 'em Ups dürften MK4 und Bio Freaks für Aufregung sorgen.

Einen ausführlichen Bericht zu Space Circus liefern wir in der nächsten Ausgabe nach.

F1 Racing Simulation von Ubi Soft könnte einer der größten Hits der E3 werden.

Die N64-User bekommen von V-Rally gleich die Arcade Championship Edition.

Kurz & Kompakt

Nicht nur aktuelle E3-Spiele beschäftigten die amerikanische Presse, auch eine Reihe von Ankündigungen machten die Runde. SCI arbeitet an dem Auto-Trash-Spiel Carmageddon, Madden '99 hat eine hohe Grafikauflösung und die offizielle NFL-Lizenz, Lobotomy verspricht mit Caesar's Palace eine heiße Casino-Simulation inklusive Elvis, Midway veröffentlicht Wild Choppers unter dem Namen Chopper Attack in Amerika, THQ wird eine absolute neue Road Rash-Version und WCW: Nitro für das N64 entwickeln, und GOD-Mitglied Edge Of Reality arbeitet an dem Monster Truck-Game Mud Monsters 4x4.

Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es eine Veröffentlichungs-Übersicht: 19.5.98: Bio Freaks; 25.5.98: Ken Griffey Baseball; 2.6.98: GT64 Championship Edition; 16.6.98: Chopper Attack; 29.6.98: Off Road Challenge; 30.6.98: Banjo-Kazooie; Juli: Mission: Impossible

Mission: Impossible wird im Juli bereits in Amerika erscheinen.

F-Zero X

F-Zero X im Anflug!

Nachdem bekannt wurde, daß Nintendos F-Zero X in Japan am 14.Juli erscheinen wird, können wir euch verraten, daß das futuristische Racing-Game im Stile von Extreme G und Aero Gauge möglicherweise schon im September in Deutschland die Regale erstürmen wird. Leider wurde aber noch immer nicht offiziell bestätigt, daß das auf Modul erscheinende Miyamoto-Spiel bereits für einen Einsatz zusammen mit dem 64DD vorbereitet ist. Gerüchteweise sollte man nicht nur per 64DD-Disk neue Strecken laden, sondern auch per Editor eigene Tracks entwerfen können. Was wirklich stimmt, können wir hoffentlich im Rahmen des E3-Berichtes in der nächsten Ausgabe verraten, schließlich sollte in Atlanta eine Endversion zur Verfügung stehen. Einen ausführlichen Testbericht werden wir definitiv in der Ausgabe 9/98 nachreichen können.

F-Zero X hat einen viel ausgeprägteren Rennspielcharakter als das doch sehr actionlastige Acclaim-Spiel Extreme G.

Aufwendige Randbebauungen sind Mangelware, dafür gibt es flüssiges Scrolling und bis zu 30 Fahrzeuge auf einmal auf dem Screen.

Wenn man in F-Zero X nicht aufpaßt, scheidet man schnell aus dem Rennen aus.

Im Mehrspieler-Modus macht F-Zero X erwartungsgemäß am meisten Spaß.

KURZ & KNAPP

N-Zone braucht Verstärkung: Wir suchen eine(n) Fachredakteur(in) mit flotter Schreibe, die/der sich im Videospielegeschäft heimisch fühlt. Abgeschlossene Schulausbildung, umfassende Fachkenntnisse auf dem Konsolenmarkt und eine gewisse Routine beim Verfassen von Artikeln sind Voraussetzung. Interessenten schicken aussagekräftige Bewerbungsunterlagen an folgende Adresse: Computec Verlag, z. Hd. Hans Ippisch, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Nintendo senkt Preise: Nintendo hat einmal mehr die Herstellungspreise für N64-Module gesenkt. Kostete den Third Parties ein 128 MBit-Modul in der Vergangenheit noch 24,95 Dollar, so müßen sie jetzt nur noch 19,95 Dollar dafür bezahlen. Dies sollte zur Folge haben, daß die Module im Schnitt um zehn bis fünfzehn Mark billiger werden. Aktuelle Infos zu den Auswirkungen bringen wir nächste Ausgabe.

Dynatex vertreibt Joytech: Der deutsche Videospieler-Händler und Distributer Dynatex vertreibt ab sofort das gesamte Nintendo 64-Zubehör des englischen Herstellers Joytech. Einen Test desgesamten Sortiments werden wir in einer der nächsten Neu & Gut-Rubriken vornehmen.

Donkey Kong World

Donkey Kong World auf der E3?

Wie üblich brodelt es im Vorfeld der E3-Messe gewaltig in der Gerüchteküche. Während beispielsweise im letzten Jahr ein ominöses Dream als Geheimhit gehandelt wurde, das mittlerweile unter dem Titel Banjo-Kazooie kurz vor der Veröffentlichung steht, geht man nun davon aus, daß das lange erwartete SNES-Sequel Donkey Kong World für 64 Bit-Furore sorgen wird. Zurückzuführen ist dieses Gerücht auf die Tatsache, daß THE, der englische Distributor von Nintendo, auf einer Release-Liste Donkey Kong World für 1998 einplante. Dementis von Nintendo folgten zwar, doch diese waren nicht sonderlich vehement. Weiterhin erwartet man von Rare übrigens auch noch Twelve Tales: Conker 64 (ehemals Conker's Quest), einen Nachfolger des indizierten 3D-Shoot 'em Ups und ein hyperrealistisches Rennspiel in der Art von Daytona USA und Gran Turismo. Was von den Gerüchten am Ende wirklich übrigbleibt, können wir dank eines günstigen Messetermins als eines der ersten Magazine bereits in der kommenden Ausgabe aufklären.

Wird Donkey Kong World auf der E3 erstmals gezeigt?

Das 3D-Jump&Run Twelve Tales: Conker 64 wird möglicherweise doch noch in diesem Jahr erscheinen.

Erstaunlich, aber wahr! Der Game Boy steht derzeit fast ebenso häufig im Mittelpunkt des Interesses wie das Nintendo 64. Zurückzuführen ist dies natürlich sowohl auf die im Juli erscheinende Game Boy-Camera mitsamt dem dazugehörigen Drucker als auch auf den für November geplanten Farb-Game Boy. So wie es derzeit aussieht, könnte der Game Boy selbst im kommenden Jahrtausend noch eine enorm wichtige Rolle im Videospielegeschäft spielen, während das Nintendo 64 zu diesem Zeitpunkt möglicherweise schon von einer anderen Konsole abgelöst sein wird.

Der Farb-Game Boy kommt!

Dies ist das erste echte Bild des Color-Game Boy, das uns aus Japan erreichte.

Langsam, aber sicher übernimmt der Farb-Game Boy („color Game Boy" ist sein offizieller Name) die Hauptrolle im Handheld-Sektor. Nach unseren beiden Fotomontagen in den letzten Ausgaben (letztere wurde fälschlicherweise als echtes Bild gekennzeichnet) können wir euch nun endlich ein erstes echtes Bild des mit Farbbildschirm ausgestatteten Handhelds präsentieren, das sich in der Größe kaum vom Original-Pocket-Game Boy unterscheidet. Auffällig ist lediglich, daß das Gehäuse auf der Vorderseite etwas abgerundet wurde, was die Handlichkeit verbessert. Mittlerweile wurde übrigens auch bekannt, daß der Farb-Game Boy die im Juli erscheinende Camera unterstützen wird. Ob man dann jedoch auch farbige Bilder auf dem Screen haben wird, bezweifeln wir derzeit. Sicher ist nur, daß die Ausdrucke auch weiterhin nur in Schwarzweiß möglich sind. Die deutsche Version der Camera und des Printers werden wir in der nächsten Ausgabe vorstellen.

V-Rally ist die Umsetzung des gleichnamigen PlayStation-Hits.

V-Rally ist ein witziges Autorennspiel mit ansehnlicher Grafik.

V-Rally für den Game Boy!

Da sage noch einer, der Game Boy sei ein veraltetes 8 Bit-Gerät, für das sich niemand mehr interessiert! Tatsache ist, daß derzeit für Nintendos Evergreen mehr Spiele erscheinen als für das Super NES! Als neuesten Hit können wir beispielsweise V-Rally von Infogrames präsentieren, bei dem es sich tatsächlich um die Umsetzung des populären PlayStation-Spiels handelt, das erst Ende des Jahres auf dem Nintendo 64 erscheinen wird. Für den Arcade- und den Championship-Modus stehen zu Spielbeginn vier schick rotierende Original-Rallye-Fahrzeuge zur Verfügung, die man anschließend über zehn grafisch hübsche Kurse steuern darf. Die Streckenführung ist zwar alles andere als rallyegerecht, doch das flüssige Scrolling und die gute Präsentation trösten über diesen Malus hinweg. Wer ein Rennspiel für seinen Game Boy sucht, ist mit diesem Spiel bestens bedient. Erscheinen soll es im Sommer!

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Wario Land 2	*Nintendo*
2. Hugo 2	*Laguna*
3. Super Mario Land 2	*Nintendo*
4. Super Mario Land	*Nintendo*
5. Wario Land	*Nintendo*
6. Die Maus	*Nintendo/Infogrames*
7. Der König der Löwen	*Disney Int.*
8. Game & Watch	*Nintendo*
9. Das Dschungelbuch	*Disney Int.*
10. Tetris	*Nintendo*

KURZ & KNAPP +++

Ubi Soft arbeitet an Fortsetzung: Die französische Softwarefirma entwickelt derzeit die Fortsetzung eines populären 32 Bit-Spiels für das N64. In der nächsten Ausgabe dürfen wir verraten, worum es sich handelt. Außerdem erhielt das F-Zero-ähnliche Rennspielprojekt nach VR3000 und Predator Racing mit Scars den dritten Namen.

Game Boy-Emulator für N64: Von Dataflash erhielten wir ein wie der Super Game Boy funktionierendes Cartridge, über das handelsübliche Game Boy-Spiele auf dem N64 laufen. Da der Sound noch nicht wie gewünscht ertönte, wurde die Testversion kurz nach Redaktionsschluß zurückgezogen.

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy: Starautor Douglas Adams hält es nicht für abwegig, daß eine N64-Umsetzung seines Kultromans entwickelt wird.

Cruis'n World kommt nicht: Eigentlich sollte Cruis'n World schon im Juni in Deutschland erscheinen, allerdings hat sich Nintendo dazu entschlossen, das Spiel weltweit erst einmal nicht zu veröffentlichen – wohl aus Qualitätsgründen. Möglicherweise wird das Spiel nur dann kommen, wenn eine arge Spieledürre herrscht.

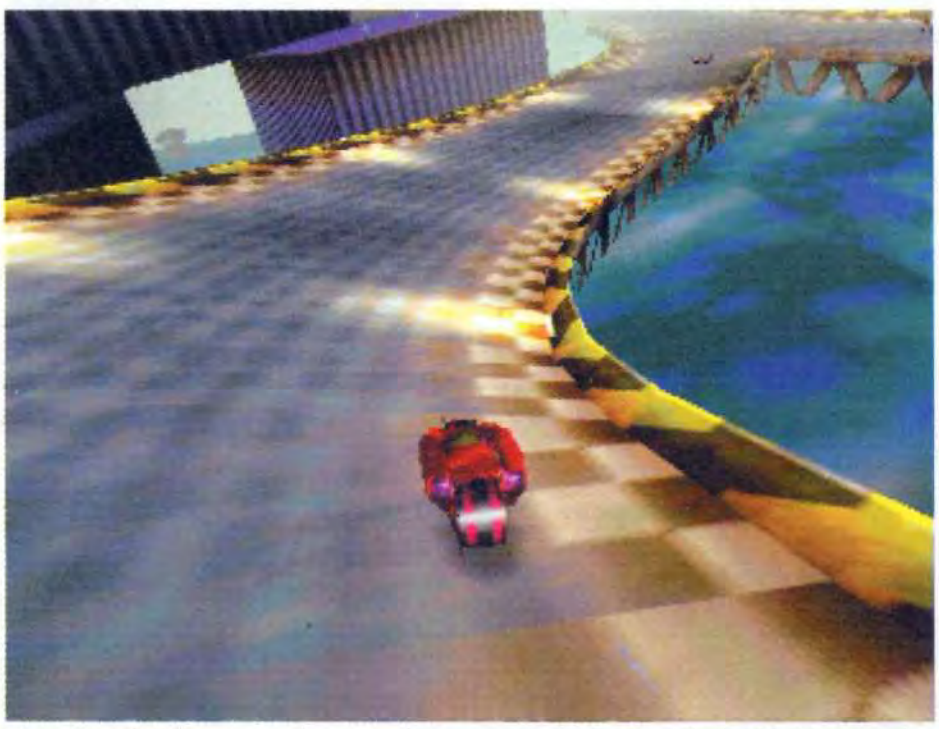
Anläßlich unserer Jubiläumsausgabe gelang es uns nicht nur, als Deutschlands erstes Magazin offizielle Bilder und Infos zum Extreme G-Nachfolger XG2 zu ergattern, sondern wir dürfen auch als einziges am Kiosk erhältliches Fachmagazin einen exklusiven „International Design-a-bike-Contest" veranstalten, in dem N-Zone-Leser die Chance haben, ein Bike für das fertige Spiel zu entwerfen.

Die Randbebauungen verschwimmen nicht mehr dank übermäßig unscharfer Texturen, sondern machen einen sehr scharfen und realistischen Eindruck.

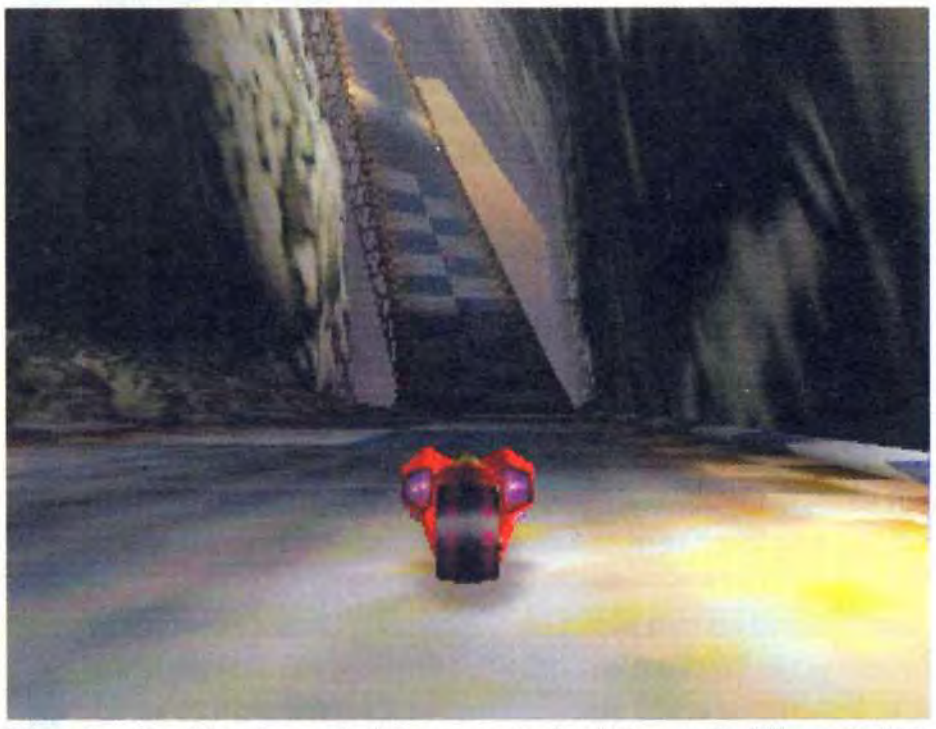
Rennspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

EXTREME G2

Acclaim ist neben Nintendo und Rare zweifellos der wichtigste Produzent von Nintendo 64-Spielen und nach Meinung zahlreicher Experten für die Zukunft des 64 Bit-Systems von größter Bedeutung, denn während Nintendos Produktlinie in der Regel eine jüngere Zielgruppe anspricht, schaffen es Knüller wie das gerade erschienene Forsaken, Turok oder Extreme G auch, eine ältere Klientel anzusprechen. Dessen ist sich auch Nintendo durchaus bewußt, was sich nicht nur darin äußert, daß der Chef von Nintendo of America Acclaims Produkte immer wieder in den Vordergrund rückt (während Nintendo in der Vergangenheit ausschließlich eigene Spiele promotete), sondern auch eine massive Unterstützung der Entwickler zur Folge hat. Das Resultat sind schließlich Spiele, die technisch den meisten Third Party-Produkten deutlich überlegen sind. Man denke hierbei nur an das erste Turok, das trotz des frühen Release-Zeitpunkts auch heute noch eine sehr gute Figur macht. Ebenfalls erwähnenswert sind NFL Quarterback ´98, das erste N64-Spiel mit komplett hochauflösender Grafik, und das brandaktuelle Forsaken, das mit der bislang beeindruckendsten 3D-Engine überzeugen kann. Daß dies zukünftig nicht anders sein wird, beweisen die grafisch schlichtweg sensationellen Titel Turok 2, All



Es gibt nicht nur mehr, sondern auch bessere Lichteffekte als im Vorgänger, wie man an den kleinen Beleuchtungen sieht.



Manche der Strecken sind im gewohnt düsteren Outfit gestaltet. Auffällig ist, daß die Pisten wesentlich breiter sind.

Star Baseball ´99 und das ebenfalls für dieses Jahr geplante Extreme G-Sequel XG2, das wir nun genauer vorstellen wollen!

Höher, schneller, weiter!

Überraschend schnell entschloß sich das englische Programmierteam Probe dazu, den Bestseller des vergangenen Weihnachtsgeschäfts fortzusetzen. Die Gründe hierfür lagen jedoch auf der Hand: Nachdem Extreme G ja das erste N64-Spiel von Probe war und man erst zahlreiche Erfahrungen im Umgang mit der 64 Bit-Hardware sammeln mußte, war bereits am Ende der Entwicklung von Teil 1 klar, daß man aus dem Nintendo 64 technisch deutlich mehr herausholen kann. Zahlreiche kritische Stimmen, die an Extreme G die massiven Nebelschwaden und das allzu actionorientierte Gameplay bemängelten, gaben schließlich den Ausschlag. Probe will mit XG2 den N64-Dauernörglern endgültig den Wind aus den Segeln nehmen und fährt dafür ein ganzes Arsenal an Verbesserungen und neuen Ideen auf.

Aus alt mach neu!

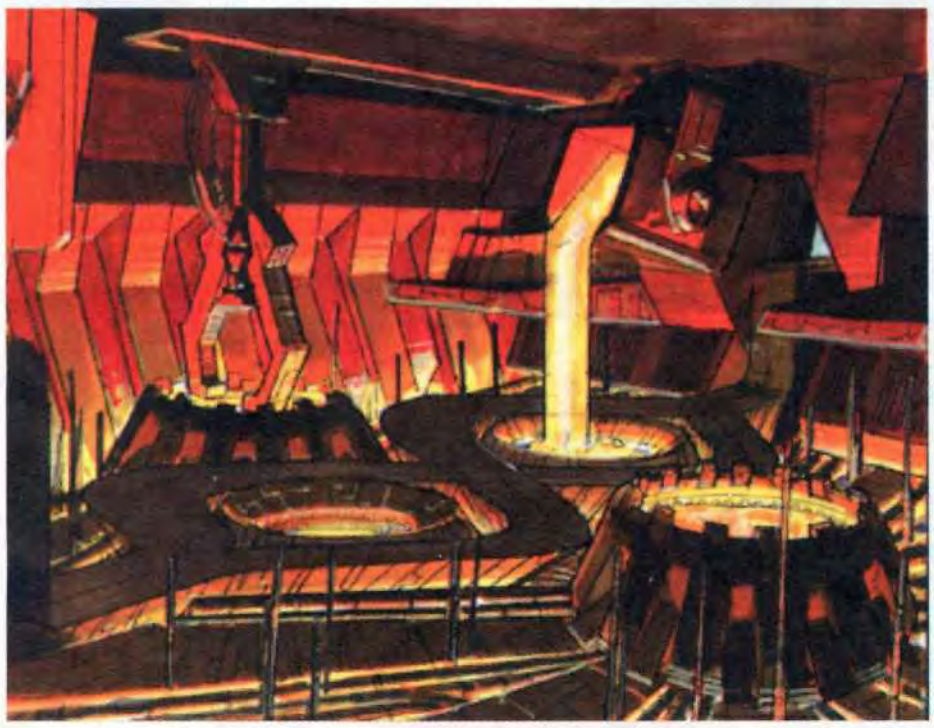
Das Grundprinzip bleibt gleich: Ein bis vier Spieler düsen über zahlreiche futuristische Strecken, die mit Loopings, Spiralabschnitten und Sprüngen versehen sind, und kämpfen mit einem umfangreichen Waffenarsenal um eine bestmögliche Plazierung. Neu ist, daß in der Endversion auf den Bikes animierte Menschen Platz nehmen werden, was für eine realistischere Atmosphäre sorgt. Daß die Waffensysteme modernisiert werden, versteht sich dabei von selbst! Weniger selbstverständlich ist allerdings die Tatsache, daß die Bikes quasi aus zwei Teilen bestehen, die über eine Art Scharnier verbunden sind. Nach Angaben der Designer ist das Bike durch das in der Höhe verstellbare Hinterrad in der Lage, faszinierende Tricks und schnelle Kurvenfahrten hinzulegen, außerdem sollte es einfacher zu steuern sein als die Vorgängermodelle. Ebenfalls zur besseren Spielbarkeit tragen die deutlich breitere Streckenführung und das reduzierte Nebelaufkommen bei. Ersteres vereinfacht geschickte Überholmanöver und garantiert mehr Ausweichraum, letzteres erlaubt eine bessere Vorbereitung auf bevorstehende Streckenabschnitte. Die Generalüberarbeitung der 3D-Engine endete jedoch erfreulicherweise nicht bei der Sichtweite, sondern beinhaltete auch die Verwendung schärferer und detaillierterer Texturen und brandneuer Grafikeffekte. Dadurch wurde es möglich, die Strecken in noch nie dagewesenen Szenarios anzusiedeln. Ob man nun auf der Aquanor-Piste an einem gestrandeten Riesentanker vorbeidüst, auf einer transparenten Strecke einen Wasserfall hinabstürzt oder in der Forge-Schmiede an glühend heißem Flüssigmetall vorbeischlittert – XG2 steckt voller grafischer Überraschungen und spielerischer Neuheiten. Die verbesserten Lichteffekte und das übersichtlichere Streckendesign fallen dabei gar nicht mehr auf. Wer nun Lust bekommen hat, selbst an der Entwicklung von XG2 mitzuarbeiten, erhält von uns die Gelegenheit dazu! Lest einfach die Wettbewerbs-Bedingungen des International Design-a-bike-Contests durch!

Hans Ippisch

Dieser Abschnitt macht es deutlich: Selbst weiter entfernte Streckenteile verschwinden nicht völlig im Nebel.

Dieser gestrandete Riesentanker liegt passen zur Titanic-Manie abseits der Aquanor-Strecke, die mit tollen Wassereffekten glänzen soll.

Die Abyss-Strecke des Aquanor-Szenarios führt den Spieler an einem Wasserfall entlang. Möglicherweise wird der Streckenboden transparent sein!



In der Schmiede düst man an diesem Schmelztiegel vorbei, in den gerade flüssiges Metall hineingegossen wird.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Extreme G 2
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Levels:	tba.
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Hersteller:	Acclaim
Preis:	ca. DM 129,-
Release:	Ende November
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: In XG2 werden nicht nur die wenigen Schwächen des Vorgängers komplett ausgemerzt, sondern man überrascht auch mit einem besonders furiosen Streckendesign, das die Hardware des Nintendo 64 bis an die Grenzen ausnutzt.

Exklusiv-Wettbewerb

INT. DESIGN-A-BIKE-CONTEST

Das ist eure Chance! Acclaim sucht die fünf schönsten XG2-Bike-Entwürfe von N64-Fans aus Deutschland, England, Frankreich und den USA! Wie man mitmachen kann, was ihr tun müßt und was es zu gewinnen gibt, erfahrt ihr hier!

DAS IST ZU TUN:

1. Entwerft ein Bike für XG2!

Orientiert euch dabei an der auf dieser Seite abgedruckten Skizze und achtet darauf, daß euer Entwurf neben den beiden Rädern ebenfalls den Drehpunkt in der Mitte des Bikes aufweisen muß, den alle Bikes in XG2 haben werden.

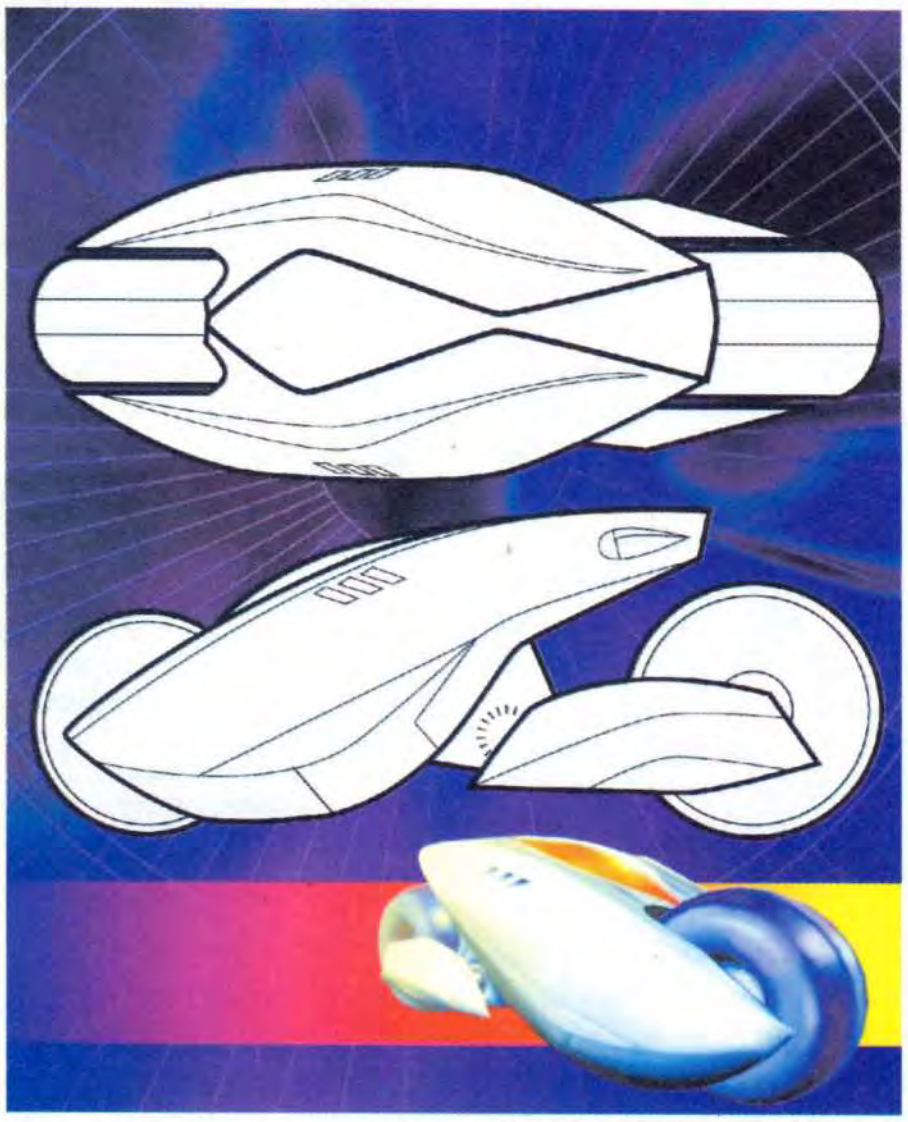
2. Die Bedingungen:

a) Es handelt sich nicht um einen Ausmalwettbewerb! Das Bike darf durchaus eine abweichende Karosserie-Form haben.

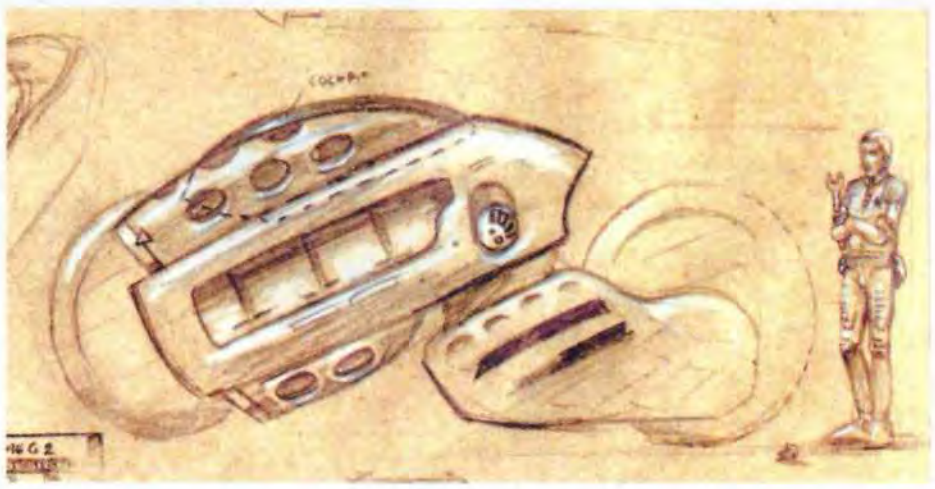
b) Die Entwürfe sollten futuristisch, rassig und einzigartig sein.

c) Zu jedem Bike muß ein völlig neuartiger Charakter entworfen werden. Es darf sich um keinen bekannten Charakter bzw. eine abgeänderte Version eines bekannten Helden handeln.

d) Von jeder Person darf nur ein einziges Bike (inklusive Charakter) eingeschickt werden.



Orientiert euch bei eurem Entwurf an dieser Skizze und beachtet besonders, daß das Bike aus zwei Teilen besteht, welche über ein Scharnier miteinander verbunden sind.



WOHIN DAMIT?

Schickt euren Entwurf bis spätestens 23.6.98 an nachfolgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion N-ZONE • Kennwort XG2
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Sachpreise können nicht ausgezahlt werden.

DIE PREISE

Der Traum jedes Spielefans wird wahr! Er kann an einem künftigen Millionenseller mitarbeiten und sein persönliches Bike möglicherweise im fertigen Produkt wiederfinden. Probe und Acclaim höchstpersönlich werden insgesamt fünf Bikes für das endgültige Spiel auswahlen. Eines davon wird anwählbar sein, die vier restlichen werden als Gegnerbikes oder versteckte Bikes im Spiel untergebracht. Die Auswahl des Bikes erfolgt unabhängig von der Herkunft, es ist also durchaus möglich, daß kein deutsches Bike den Sprung in das Spiel schafft. Aus diesem Grund haben wir ein schönes Sortiment von drei Preisen zusammengestellt, welche definitiv unter den deutschen Teilnehmern aufgeteilt werden.

1. Preis:
NINTENDO 64-SPIELE-ABO

Ihr erhaltet ein Jahr lang monatlich ein aktuelles N64-Spiel aus dem Hause Acclaim.

2. Preis:
ACCLAIM-ÜBERRASCHUNGSPAKET

Ein reichhaltiges Paket, vollgepackt mit Goodies und Geschenken für Nintendo 64-Fans.

3. Preis:
ACCLAIM-ÜBERRASCHUNGSPAKET

Selbst der Drittplazierte erhält noch ein hübsches Überraschungspaket mit zahlreichen Geschenken und Goodies.

3D-Jump&Run, 1 Spieler, Rare

BANJO-KAZOOIE

Rares Erfolgsserie hält weiter an! Nachdem die englischen Entwickler mit Diddy Kong Racing bereits Mario Kart 64 von der Piste fegen konnten, nehmen sie mit Banjo-Kazooie sogar Super Mario 64 ins Visier. Gelingt ihnen der Coup des Jahres?

Bereits nächste Ausgabe werden wir einen Riesentest zu Banjo-Kazooie nachreichen.

Eines steht schon jetzt fest: Das obligatorische Sommerloch fällt dieses Jahr aus! Mit Banjo-Kazooie wird Mitte Juli ein Spiel in Deutschland erscheinen, das neue Maßstäbe auf dem Nintendo 64 setzten wird. Offensichtliche Anleihen beim nach wie vor unübertroffenen Super Mario 64 sind zwar nicht zu leugnen, doch sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht dürfte das insgesamt 9 Welten (plus eine Oberwelt) umfassende Banjo-Kazooie den Vorgänger in den Schatten stellen. Dies beginnt bereits beim dienstha-

Aufgepaßt! Dieses merkwürdige Wesen will Banjo kurzerhand verzaubern.

benden Personal, das sich nicht auf eine Figur beschränkt. Ähnlich wie in der Donkey Kong Country-Reihe stehen mit dem Honigbären Banjo und der Möwe Kazooie nämlich gleich zwei unterschiedlich talentierte Charaktere zur Verfügung, zwischen denen man während des natürlich sehr hüpflastigen Abenteuers beliebig wählen darf. Wählt man den Bären, verschwindet Kazooie in dessen Rucksack, wählt man die langbeinige Möwe, baumelt Banjo zwischen den scharfen Krallen von Kazooie. Das Ziel des Duos besteht darin, pro Welt zehn verschiedene Puzzleteile zu finden, wozu man zum Teil recht kuriose Aufgaben lösen muß.

Dieses Klavier gibt sogar Töne von sich.

Oha! Ein riesiger Grabstein will Banjo mit ins Jenseits nehmen.

Beispielsweise wollen Christbaum-Kugeln an einen Tannenbaum gehängt werden, oder man muß einer frierenden Schildkröte auf die Füße springen, damit sie diese hinter dem schützenden Panzer versteckt. Wem das noch nicht genug Abwechslung ist, dem können wir auch einen Besuch beim Schamanen Mumbo empfehlen, der Banjo auf Wunsch in ein Walroß, einen Käfer oder ähnliches verwandelt. Die grafische Darstellung des Spiels läßt hierbei keine Wünsche offen. Ein durchwegs tadelloser Aufbau der 3D-Grafik, detaillierte Texturen, scharfgezeichnete Umgebungen und absolute nebelfreie Sicht erfreuen das Auge. Möglicherweise werden wir schon in der nächsten N-Zone einen ausführlichen Test-Bericht bieten können!

Hans Ippisch

Fabelhaft! Derart detaillierte Optiken würde man einem Modul-Spiel nicht zutrauen.

Brillante Licht- und Transparenzeffekte gibt es am laufenden Band.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Banjo-Kazooie
Genre:.....3D-Jump&Run
Spieler:.....1
Levels:.....9 Welten plus Oberwelt
Rumble Pak-Unterstützung.....Ja
Hersteller:.....Rare
Preis:.....ca. DM 99,-
Release:.....Mitte Juli '98
Einschätzung:.....Super

Beurteilung: Banjo-Kazooie ist ein technisches und spielerisches Meisterstück, das selbst Super Mario 64 in die Schranken verweist. Der Hit des Sommers!

Arcade, 1-4 Spieler, Acclaim

IGGY'S RECKIN' BALLS

Wirklich innovative Neuentwicklungen muß man in den Zeiten des Sequel- und Lizenzwahns wirklich mit der Lupe suchen. Zu den seltenen Schmuckstücken gehört zweifellos Iguanas neuestes Arcade-Projekt...

Man mag es kaum für möglich halten! Iguana ist nicht nur in der Lage, erstklassige Sportspiele wie NHL Breakaway '98 oder Actionknaller wie Turok 1 & 2 zu entwickeln, sondern versteht es auch ganz hervorragend, neuartige Games in Szene zu setzen, die in ihrer Originalität an die 80er Jahre erinnern. Iggy's Reckin' Balls ist dafür ein prima Beispiel. Dieses Spiel läßt sich weder in ein bekanntes Genre einordnen, noch kann man es mit irgendeinem anderen erhältlichen Spiel vergleichen. Die Grundidee läßt sich als eine Mischung aus Marble Madness und Bounder beschreiben. In ersterem Amiga-Klassiker mußte man eine Murmel innerhalb eines Zeitlimits über eine 3D-Konstruktion hinabsteuern, in letzterem hüpfte man aus der Vogelperspektive über eine schwebende Plattform, auf der sich Gegner und Löcher tummelten. Hier geht es nun darum, mit einem von acht hüpfenden Bällen, die als witzig animierte

Insgesamt gibt es acht putzig animierte Charaktere.

Durch die mitscrollenden 2D-Hintergründe wird das Gefühl der Höhe sehr gut vermittelt.

Zum Teil erinnern die über 100 Levels an Achterbahnen.

Manche Strecken sind teilweise wie Rennbahnen gestaltet.

Charaktere dargestellt werden, eine vorgeschriebene Anzahl von Runden auf einem an Achterbahnen erinnernden Plattform-System zu absolvieren. Dabei muß man aufpassen, daß man nicht in den Abgrund fällt, von Gegnern behindert wird oder gar zu lange Wartepausen bei sich bewegenden Teilen einlegen muß. Auch wenn das Wettrennen zunächst sehr schwierig erscheint, sorgen die kurios animierten Figuren für eine Menge Spaß. Sobald man dann besser mit dem Konzept zurechtkommt, entpuppt sich Iggy's Reckin' Balls als echter Fun-Garant. Dies ist nicht zuletzt auf den 4 Spieler-Splitscreen-Modus und das spaßige Konzept zurückzuführen.

Hans Ippisch

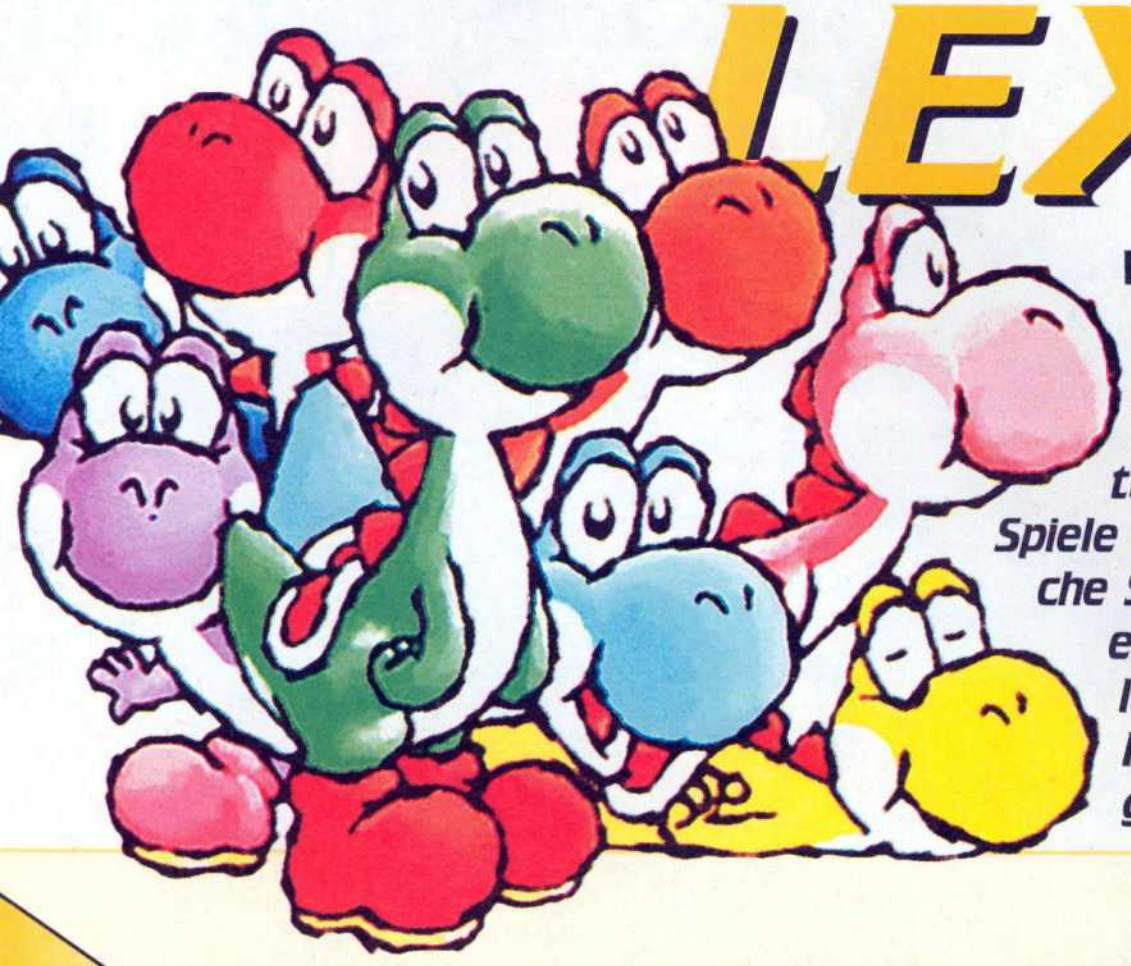
ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Iggy's Reckin' Balls
Genre:.....Arcade
Spieler:.....1-4
Levels:.....Über 100 Levels
Rumble Pak-Unterstützung.....Ja
Hersteller:.....Acclaim
Preis:.....ca. DM 119,-
Release:.....Juli/August
Einschätzung:.....sehr gut

Beurteilung: Iggy's Reckin' Balls ist nicht nur eines der spaßigsten N64-Spiele, sondern gleichzeitig auch eines der lustigsten und Spielspaß-ergiebigsten. Der Hit für die ganze Familie!

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer die aktuellsten Infos zu einem bestimmten Nintendo 64-Spiel sucht, wird hier fündig: Welche Spiele sind in Deutschland schon erhältlich? Wann wurden die Spiele getestet? Welche Wertung haben sie erhalten? Wann kommen welche Spiele 1998 und 1999 in Deutschland auf den Markt? Welche Spiele sind als Import-Version aus Japan oder USA erhältlich und wann erscheinen diese in Deutschland? Wie sehen die Bilder zu den wichtigsten N64-Projekten aus? Welche Spiele werden geplant? Wir geben auf diesen 4 Seiten die Antworten.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Mai)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Aero Fighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Forsaken	**3D-Action**	**Acclaim**	**6/98**	**91%**
Frankreich '98	Fußball	EA	5/98	90%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Madden 64	Football	E.A.	12/97	80%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	11/97	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
NBA Courtside	**Basketball**	**Nintendo**	**6/98**	**85%**
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Rampage World Tour	**Arcade**	**GT Interactive**	**6/98**	**67%**
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Virtual Chess	**Schach**	**Titus**	**6/98**	**74%**
War Gods	Beat 'em Up	Midway	9/97	63%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Eishockey	Midway/NOE	2/98	76%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
Wetrix	**Geschicklichkeit**	**Ocean**	**6/98**	**79%**
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rennspiel

Die europäische PAL-Version wird mit deutschen Bildschirmtexten aufwarten können.

Titel: ....1080° Snowboarding
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....November '98

Fußball

Acclaim will Frankreich 98 von EA aus dem Weg gehen und wartet bis zum Spätsommer.

Titel: ..Acclaim Sports Soccer
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Juli/August '98

Baseball

Ein Video beweist: Das Spiel sieht einfach unglaublich gut aus!

Titel: ....All Star Baseball '99
Hersteller: .....Acclaim
Release (USA): .....Juni '98

Jump&Run

Die PR-Maschine zum derzeit wichtigsten Nintendo-Spiel rollt an. Der Test folgt schon bald!

Titel: .....Banjo-Kazooie
Hersteller: .....Nintendo/Rare
Release (D): .....Mitte Juli '98

Beat 'em Up

Achtung! Das Spiel wird in Deutschland wohl schon am 19.6.98 erscheinen!

Titel: .....Bio Freaks
Hersteller: .....Midway
Release (D): 19.6.98

Jump&Run

Nintendo hat sich die Rechte für Europa und Amerika gesichert.

Titel: ..... Bomberman Hero
Hersteller: .....Hudson
Release (D): .....Herbst '98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release un-

Action-Adventure

Schade! So wie es derzeit aussieht, wird das Spiel erst Anfang ´99 erscheinen.

Titel: .....Castlevania 3D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....1. Quartal ´99

Rennspiel

Hoppla! Das Spiel wurde plötzlich auf unbestimmte Zeit verschoben, und zwar weltweit!

Titel: .....Cruis'n World
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Unbestimmt

3D-Jump&Run

Angeblich wird Donkey Kong World der Megahit der E3 werden!

Titel: ....Donkey Kong World
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Ende ´98

Jump&Run

Wie gut ist Earthworm Jim 3D? Auf der E3 erhoffen wir uns neue Infos.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....3. Quartal 1998

Rennspiel

Weltpremiere! Wir haben die ersten Bilder und einen exklusiven Wettbewerb!

Titel: .....Extreme G 2
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Ende November ´98

Rennspiel

Was wir vor einem Jahr im Spielelexikon schon meldeten, ist jetzt endlich offiziell!

Titel: .....F1 ´98
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): .....Anfang ´99

Rennspiel

Auf dem PC gilt die Ubi Soft-Variante als das bessere Formel 1-Spiel.

Titel: ...F1 Racing Simulation
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Ende ´98

3D-Action

Der Hammer! Den Test zu diesem Spiel findet ihr ab Seite 22.

Titel: .....Forsaken
Hersteller: .....Acclaim/Probe
Release (D): .....Juni ´98

Rennspiel

In Japan wird das vielversprechende F-Zero X wohl schon im Juni erscheinen.

Titel: .....F-Zero X
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....September ´98

Beat 'em Up

Deadly Arts wird nun doch G.A.S.P!! heißen und Mitte Juli in Deutschland erscheinen.

Titel: .....G.A.S.P!!
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....tba.

Jump&Run

Einen ausführlichen Bericht liefern wir in der nächsten Ausgabe nach.

Titel: Gex 3D: Enter The Gecko
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1.9.98

Rennspiel

Möglicherweise können wir euch in der nächsten Ausgabe schon einen Test nachreichen!

Titel: .....GT64 C.E.
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Juni ´98

wahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
4x4 Mud Monster	**Rennspiel**	**Take 2**	**??**
7th Legion	RPG	Epic Megagames	??
"Actionspiel"	Action	Capcom	??
"Actionspiel"	Action	DID/Ocean	1998
„Comic Spiel"	Jump&Run	Hasbro	??
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Air Boarder	Rennspiel	Human	1998
Attack!	Action	GT Interactive	1998
"Beat 'em Up"	3D-Beat 'em Up	Takara	1998
Bio Tetris	Knobelspiel	Amtex	1998
Blades Of Steel	Eishockey	Konami	1998
Blues Brothers 2000	Arcade	Titus	2. Quartal ´99
Body Harvest	Action	DMA/Gremlin	1998
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi	Juli/August
Buggie Boogie	**Rennspiel**	**Nintendo**	**Gecancelled!**
Bottom Of The Ninth ´98	Baseball	Konami	1998
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Caesar's Palace	Casino	Crave	1998
Carmageddon	**Rennspiel**	**SCI**	**1999**
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Charlie's Blast Challenge	**Arcade**	**Kemco**	**1998**
Choro Q64	Rennspiel	Takara	1998
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1998
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Deep Blue	Rollenspiel	Konami	1998
Desert Island	**64DD-RPG**	**Imagineer**	**1998**
Design Mon 3D	Construction Kit	Athena	1998
Destruction Derby	**Rennspiel**	**Psygnosis**	**Ende 1998**
Donkey Kong World	**Jump&Run**	**Nintendo & Rare**	**Ende 1998**
Duke Raider	3D-Action	GT Interactive	1.11.98
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	1998
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	??
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	November ´98
F1 ´98	**Rennspiel**	**Psygnosis**	**Ende 1998**
F1 Racing Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	1998
Fighters Destiny 2	**Beat 'em Up**	**Imagineer**	**Ende 1998**
Fighting Force 64	Arcade	Eidos	1998
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Flights Of The U.N.	Flugsim.	Video System	1998
Formula 1	64DD-Rennspiel	tba.	1998
Freak Boy	Knobelspiel	Virgin	??
Frogger	Jump&Run	Hasbro	??
Gauntlet 64	Arcade	Midway	1999
Golf	Golf	Nintendo	1998
GoldenEye 007 2	3D-Action	Rare	??
GTi Club	Rennspiel	Konami	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Harvest Moon 64	Strategie	Natsume	1998
Hercules & Xena	Action	Titus	3. Quartal ´99
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	1998
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Jungle Bots	3D-Action	Titus	1999
Ken Griffey Baseball	Baseball	Nintendo	US: 25.5.98
Kiratto Kaiketsu! 64	Brettspiel	Imagineer	1998
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1998
Last Legion X	3D-Fighting	Hudson	tba.
Lego Racer	Rennspiel	Lego	1998
Legend Of the River King	RPG	Natsume	1998
Let's Smash	Tennis	Hudson	1998
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Looney Tunes	tba.	Infogrames	1998
Macross	Arcade	Tomy	1998
Meshi Tsuri 64	Fischen	tba.	??
MicroMachines V3	Rennspiel	Codemasters	1998
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
Morita Shogi	Strategie	Seta	1998
Mother 3	RPG	Nintendo	Sommer ´98
MRC 2	**Rennspiel**	**Imagineer**	**Ende 1998**
NBA Fast Break 64	Basketball	Z-Axis	November 1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NFL Madden ´99	Football	Electronic Arts	1998
NFL Quarterback ´99	Football	Acclaim	September ´98
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Nightmare Creatures	Action	Activision	1998
Nintana Rantaro	Arcade	Culture Brain	1998
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	1999
ODT	**3D-Action**	**Psygnosis**	**Ende 1998**
Off Road Challenge	Rennspiel	Midway	US: Juni ´98
Ogre Battle	Strategie	Nintendo	Sommer ´98
Pikachu Genki De Chu	Simulation	Nintendo	Mitte 1998
Pachinko World	Simulation	Amtex	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pro Baseball King 2	Baseball	Imagineer	1998
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1998
Quest for Camelot	Adventure	Titus	3. Quartal ´99
Indiziert II	**3D-Action**	**Activision**	**Ende 1998**
Pocket Monster's Snap	**64DD-Simulation**	**Nintendo**	**1998**
Pocket Monster's Stadium	**Simulation**	**Nintendo**	**1998**
Rakuga Kids	Beat 'em Up	Konami	1998

Fortsetzung auf der nächste Seite

Geplante N-64 Entwicklungen (Fortsetzung v. Seite 17)

Rat Attack	Arcade	Mindscape	1998
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	3D-Action	GT Interactive	1998
Roadsters '98	**Rennspiel**	**Titus**	**1998**
Road Rash	Rennspiel	THQ	1999
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	1.11.98
SimCity 64	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	September '98
Shadowman	Adventure	Acclaim	Dezember '98
Snobo Kids 2	Rennspiel	Atlus	1998
Snow Speeder	Rennspiel	Imagineer	1998
Snow Speeder DD	**64DD-Rennspiel**	**Imagineer**	**1998**
Star Wars 2: Rogue Squadron	Action	LucasArts	1998
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Sommer
Susume! Taisen	Tüftelei	Konami	1998
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1998
Tales Of Phantasia	Action-Adventure	Namco	??
Tank	64DD- Battle Game	Imagineer	1998
"Tennispiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Thornado	**3D-Action**	**Factor 5**	**??**
Twisted Edge	Rennspiel	Kemco	JP: September '98
UEFA Soccer	Fußball	Ocean	1998
V-Rally	Rennspiel	Ocean	1998
WCW Nitro	Wrestling	THQ	Ende 1998
Winback	**3D-Action**	**Koei**	**1998**
WipEout 64	**Rennspiel**	**Psygnosis**	**Ende 1998**
World Grand Prix	Rennspiel	Video Systems	US: Juli '98
World League Soccer	Fußball	Eidos	??

Erscheint 1998 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
Juni				
Aero Gauge	**Rennspiel**	**Konami**	**69%**	**19.6.98**
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	—	19.6.98
Forsaken	**3D-Action**	**Acclaim**	**91%**	**Anfang Juni**
GT 64 C.E.	Rennspiel	Infogrames	—	Juni
Strike Zone	**Baseball**	**GT Interactive**	**—**	**26.6.98**
Virtual Chess	**Schach**	**Titus**	**74%**	**Mitte Juni**
Wetrix	**Knobelspiel**	**Ocean**	**79%**	**Mai/Juni '98**
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	—	Juni
Juli				
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	Juli/August
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	—	Juli
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	—	Juli/August
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	69%	Mitte Juli
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	—	Juli/August
September				
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	—	September
Gex 2	Jump&Run	GT Interactive	—	1.September
Holy Magic Century	**Action-Adventure**	**Konami**	**—**	**September**
ISS98	**Fußball**	**Konami**	**—**	**September**
Mission: Impossible	3D-Action	Infogrames	—	September
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	—	September
Scars	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	**—**	**September**
Turok 2	3D-Action	Acclaim	—	September
Weitere Releases in 1998/99:				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	—	November
Body Harvest	**3D-Action**	**Gremlin**	**—**	**1998**
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	83%	Sommer '98
Castlevania 3D	**3D-Action**	**Konami**	**—**	**1. Quartal '99**
Destruction Derby	**Rennspiel**	**Psygnosis**	**—**	**1999**
Donkey Kong World	**3D-Jump&Run**	**Rare**	**—**	**Ende 1998**
Cruis'n World	**Rennspiel**	**Nintendo**	**—**	**Unbestimmt**
Duke Raider	3D-Action	GT Interactive	—	1.11.98
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	—	3. Quartal '98
F1 '98	**Rennspiel**	**Psygnosis**	**—**	**1999**
F1 Racing	Rennspiel	Ubi Soft	—	Winter
Fighters Destiny 2	**Beat 'em Up**	**Imagineer**	**—**	**Ende 1998**
FIFA 99	**Fußball**	**Electronic Arts**	**—**	**Ende '99**
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	—	Ende November '98
Hybrid Heaven	**3D-Action**	**Konami**	**—**	**1. Quartal '99**
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	—	1998
MicroMachines V3	Rennspiel	Codemasters	—	Ende '98
MRC 2	**Rennspiel**	**Imagineer**	**—**	**Ende 1998**
NASCAR 99	**Rennspiel**	**Electronic Arts**	**—**	**Ende 1998**
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	—	Dezember '98
ODT	**3D-Action**	**Psygnosis**	**—**	**1999**
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	—	1.10.98
Rayman 2	**Ubi Soft**	**—**	**—**	**Ende '98**
San Francisco Rush 2	**Rennspiel**	**GT Interactive**	**—**	**1.11.98**
Shadowman	3D-Action	Acclaim	—	Januar '99
Space Circus	Jump&Run	Infogrames	—	3. Quartal '98
Space Station: Silicon Valley	**3D-Action**	**BMG**	**—**	**1998**
Superman	3D-Action	Titus	—	Sommer '98
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	—	Winter
Twelve Tales: Conker 64	Jump&Run	Rare	—	Ende '98
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	—	Ende '98
WipEout 64	**Rennspiel**	**Psygnosis**	**—**	**November '98**
Zelda	Adventure	Nintendo	—	November '98

Action-Adventure

Einen ausführlichen Bericht zu diesem Spiel findet ihr in der Bonus-Jubiläums-Beilage!

Titel: . .Holy Magic Century Eltale

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....September '98

3D-Action-Adventure

Schade! Ebenso wie Castlevania wird auch Hybrid Heaven erst 1999 erscheinen.

Titel: .....Hybrid Heaven

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....1. Quartal '99

Jump&Run

Jest wird mit Sicherheit erst nach Space Circus erscheinen.

Titel: .....Jest

Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....3. Quartal '98

Jump&Run

Das putzige 3D-Jump&Run stammt von Shigeru Miyamoto höchstpersönlich.

Titel: ....Jungle Emperor Leo

Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Ende 1998

Arcade

Einen aktuellen Bericht zu Iguanas Arcade-Spiel gibt es auf der Seite 14!

Titel: ....Iggy's Reckin' Balls

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Juli/August 1998

Fußball

Völlig überraschend wurde ISS 98 auf September verschoben!

Titel: .....ISS '98

Hersteller: .....Konami
Release: .....September '98

Anwendung

Dazu gehören Polygon Maker, Talent Maker, Picture Maker und Sound Maker.

Titel: .....Mario Artist

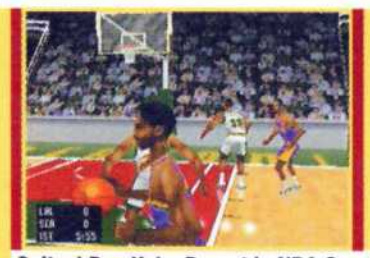
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Action

In den USA ab Juni, in Deutschland mit deutschen Texten ab September.

Titel: ....Mission Impossible

Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....September '98



Basketball

Spitze! Das Kobe Bryant in NBA Courtside betitelte Spiel testen wir ab Seite 26.

Titel: .....NBA Courtside

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Mai '98

Basketball

NBA Jam '99 wird mitsamt seiner HiRes-Grafik im Dezember erscheinen.

Titel: .....NBA Jam '99

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Dezember

Rennspiel

Kein Scherz! Predator Racing (ehemals VR 3000) heißt mittlerweile Scars!

Titel: .....Scars

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D) .....September '98

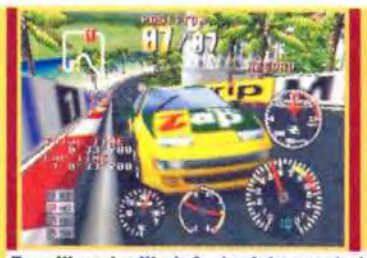
Arcade

Den Test zur Klassiker-Fortsetzung findet ihr auf der Seite 28.

Titel: ...Rampage World Tour

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 29.5.98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release



Rennspiel

Es will und will einfach nicht erscheinen! Wir warten weiter!

Titel: .....Rev Limit
Hersteller: .....Seta
Release (J): 1998

Arcade

Definitiv: BMG alias Take 2 wird das Spiel dieses Jahr in Deutschland veröffentlichen.

Titel: .....Silicon Valley
Hersteller: .....BMG
Release (D): 1998

Action-Adventure

Space Circus wird demnächst ausführlich vorgestellt! Wir bleiben am Ball!

Titel: .....Space Circus
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....3. Quartal '98

3D-Action

Titus verriet, daß dieses Spiel einen 4-Spieler-Modus enthalten wird.

Titel: .....Superman
Hersteller: .....Titus
Release (USA): .....Sommer 1998

RPG

Eine schräge Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: .....Super Mario RPG 2
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): 1998

Baseball

Mike Piazza's Strike Zone wird definitiv am 26.6.98 in Deutschland veröffentlicht.

Titel: .....Strike Zone
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 26.6.98

3D-Jump&Run

Ubi Soft will dieses Spiel zum Weihnachtshit 1998 machen! Gelingt es?

Titel: .....Tonic Trouble
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Winter '98

3D-Action

Acclaim Stefan Luludes verriet uns, daß Turok 2: Seeds Of Evil alles je Dagewesene schlägt.

Titel: .....Turok 2
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....September '98

Jump&Run

Der neue Name von Conker's Quest ist Twelve Tales: Conker 64!

Titel: ...Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....Ende '98

Rennspiel

Es gilt als eines der besten Rennspiele für die PlayStation! Wird die N64-Version besser?

Titel: .....V-Rally
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Ende '98

Knobelspiel

Im Test auf den Seiten 32 und 33 schneidet Wetrix ganz hervorragend ab.

Titel: .....Wetrix
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....Juni '98

Rennspiel

Extreme G und F-Zero X bekommen mit der PlayStation-Umsetzung heftige Konkurrenz.

Titel: .....WipEout 64
Hersteller: .....Psygnosis
Release (J): .....November '98

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	November '98
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
Air Boarder	**Rennspiel**	**Human**	**Japan**	—	—
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	—
Bomberman Hero	**Jump&Run**	**Hudson**	**Japan**	**83%**	**Winter '98**
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
Dual Heroes	Beat 'em Up	Hudson	Japan	44%	—
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	—	—
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
G.A.S.P.	Beat 'em Up	Konami	Japan	69%	2. Quartal '98
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Ja
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	2. Quartal '98
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
MK Mythologies	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
"Indiziert!"	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—
Wild Choppers	3D-Action	Seta	Japan	76%	Möglich!

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metal Gear Solid	Action	Konami	1999
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	1998
Track & Field	Sport	Konami	1998

Wrestling

Definitiv: WWF Warzone läuft im sensationellen HiRes-Modus!

Titel: .....WWF Warzone
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Juli '98

RPG

In Deutschland wird das Spiel wahrscheinlich im November erscheinen.

Titel: ...Zelda: The Ocarina Of Time
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer 1998

unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

			N64	Monat
1.	(1)	**Diddy Kong Racing**		**6**
2.	(9)	Yoshi's Story		2
3.	(2)	Super Mario 64		13
4.	(7)	FIFA 98		5
5.	(8)	Snowboard Kids		3
6.	(6)	Turok: Dinosaur Hunter		13
7.	(Neu)	Tetrisphere		1
8.	(5)	Lylat Wars		6
9.	(3)	Mario Kart 64		10
10.	(14)	Extreme G		7
11.	(4)	Int. Superstar Soccer 64		11
12.	(11)	Bomberman 64		6
13.	(13)	Wave Race 64		12
14.	(15)	WCW vs. NWO		2
15.	(Neu)	Fighters Destiny		1

Diddy Kong Racing dominiert weiterhin die Lesercharts, allerdings ist die niedliche Dinosaurier-Sippe aus Yoshi's Story dem Rare-Bestseller dicht auf den Fersen. Bemerkenswert ist das starke Abschneiden von FIFA 98, das ISS64 erstmals weit hinter sich lassen konnte. Außerdem fiel uns neben dem starken Abschneiden von Snowboard Kids noch auf, daß sich mit Tetrisphere und Fighters Destiny zwei neue Titel plazieren konnten.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

			N64	Monat
1.	(1)	**Yoshi's Story**		**2**
2.	(10)	Diddy Kong Racing		6
3.	(4)	FIFA 98		4
4.	(6)	Snowboard Kids		3
5.	(Neu)	Aero Fighters Assault		1
6.	(3)	Fighters Destiny		2
7.	(Neu)	NBA PRO 98		1
8.	(2)	WCW vs. NWO		2
9.	(14)	Super Mario 64		11
10.	(5)	NHL Breakaway '98		3
11.	(WE)	Lylat Wars		6
12.	(WE)	Bomberman 64		5
13.	(9)	Turok: Dinosaur Hunter		12
14.	(WE)	Blast Corps		6
15.	(13)	MRC		5

Das insbesondere bei Frauen beliebte Yoshi's Story behauptet seinen Spitzenplatz vor dem überraschend wiedererstarkten Diddy Kong Racing. Konami hat mit Aero Fighters Assault und NBA PRO 98 zwei Neueinsteiger vorzuweisen, außerdem kehrten drei ältere Titel wieder in die Charts zurück. Übrigens, Bestseller steht für die bestverkauften Titel, nicht für meistbestellten Spiele!

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

			Monat
1.	(Neu)	**Bomberman World**	**1**
2.	(1)	Powerful Pro Baseball 5	2
3.	(Neu)	Air Boarder	1
4.	(2)	1080° Snowboarding	3
5.	(3)	G.A.S.P.	2
6.	(6)	Yoshi's Story	5

Das Erfolgsabonnement der Bombenmännchen von Hudson läuft einfach nicht aus. Auch der auf Seite 52 getestete Bomberman 64-Nachfolger sichert sich auf Anhieb eine Spitzenplazierung in den Charts und verdrängt Powerful Pro Baseball auf den zweiten Platz. Yoshi's Story hält sich auch im fünften Monat tapfer in den Top 6.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

			Monat
1.	(Neu)	**NBA Courtside**	**1**
2.	(1)	1080° Snowboarding	2
3.	(3)	Yoshi's Story	3
4.	(Neu)	Rampage World Tour	1
5.	(4)	Indiziert	8
6.	(Neu)	Mystical Ninja	1
7.	(2)	Indiziert	2

Nachdem der Basketball-Sport in den USA noch weitaus bedeutender ist, als es sich deutsche Manager für den Fußball hierzulande erträumen würden, wundert es uns kaum, daß das erstklassige Kobe Bryant in NBA Courtside auf Anhieb den Sprung an die Spitze der US-Verkaufscharts schaffte, womit 1080° Snowboarding nur der zweite Rang übrigblieb.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 55), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	**(1)**	**Zelda: Ocarina Of Time**	**12**
2.	(2)	Turok 2	6
3.	(4)	Mission: Impossible	2
4.	(5)	F-Zero X	6
5.	(3)	Banjo-Kazooie	7
6.	(Neu)	Forsaken	1

Die Most Wanted-Charts machen es deutlich: Mehr und mehr Leute warten auf echte Knallerspiele für das Nintendo 64, die auch eine ältere Zielgruppe ansprechen. Mit dem zweifelsohne überragenden Banjo-Kazooie kann sich gerade mal ein Spiel aus der berüchtigen Kids-Liga unter den Top 6 plazieren, ansonsten beherrschen auf älter getrimmte Projekte die Charts.

CROSS
Computersysteme GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Zweigstelle
CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo-Fr 11.00-18.30
Sa 11.00-14.00

Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 11.00-14.00
Ladenlokal werktags: 11.00-19.00

TopGear-Lenkrad nur 139.-
US/JP-Adapter nur 49.-
Padverlängerung nur 19.-
Controller nur 59.-

Memory-Cards 1 Meg 39.- 4 Meg nur 79.-
Gamebuster nur 89.-
Rumble Pak nur 49.-

Nintendo 64 inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel 289.-

Yoshi´s Story nur 89.-

Diddy Kong Racing nur 89.-

Mission Impossible nur 129.-

Mace nur 144.-

Frankreich 98 nur 129.-

Mystical Ninja nur 139.-

NHL Breakaway 98 nur 129.-

Fighter´s Destiny nur 129.-

WCW vs. NWO nur 144.-

Forsaken nur 144.-

NBA Pro 98 nur 144.-

BlastCorps	109.-	Cruis´n USA	89.-	Gretzky Hockey	129.-
Extreme G	129.-	F1 Pole Position	129.-	Madden Football	129.-
Lylat Wars	129.-	Lamborghini	99.-	FIFA Soccer 98	129.-
Pilotwings	109.-	Mario Kart	89.-	NFL Quarterback	129.-
Star Wars	129.-	San Francisco R.	129.-	Winter Olympics	144.-
Turok	109.-	Snowboard Kids	89.-	Chameleon Twist	129.-
Tetrisphere	89.-	Top Gear Rally	139.-	Mario 64	89.-
Bust a Move 2	119.-	Wave Race	89.-	Mischief Makers	89.-

= ist erschienen = bald erhältlich = Hardware

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen V... Eurocheck +20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10 ... Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell ... Gegenwert von lieferbarer Soft... und Preis... Lager Do... Annahme... Verzug berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

CROSS schafft das Porto ab !
Bestellen Sie einfach per Lastschrift ! Wir liefern dann ab 2 lieferbaren Titeln porto- und nachnahmefrei ! Jetzt Unterlagen anfordern ! ... das ist Service !

... sind ausschließlich Versandpreise ab ... unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei

Spätestens mit Forsaken dürfte den Verfechtern der Kids Only-Theorie der Boden jeglicher Argumentation entzogen werden. Probe und Iguana liefern mit Forsaken ein brillantes Nintendo 64-Meisterwerk ab, das seinem gleichnamigen Rivalen auf PC und PlayStation spielerisch und technisch überlegen ist.

3D-Action, 1-4 Spieler, Acclaim

FORSAKEN

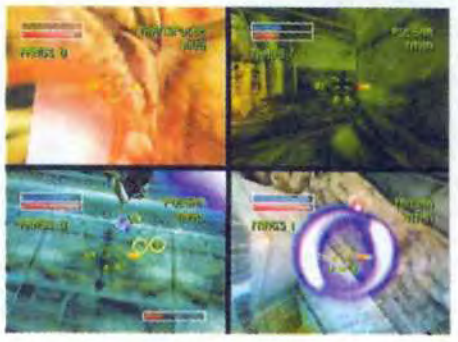
Es wäre nach Turok, Extreme G, NFL Quarterback ´98 und NHL Breakaway ´98 zwar kein weiterer Beweis nötig gewesen, doch mit Forsaken unterstreicht Acclaim einmal mehr, daß es der zuverlässigste Lieferant an Spitzenspielen für das Nintendo 64 ist. Mit der 91 Prozent-Wertung für diesen Meilenstein aus dem 3D-Shoot 'em Up-Genre schraubt Acclaim seine Durchschnittswertung für N64-Spiele in der N-Zone auf sagenhafte 89,2%! Daß Forsaken so ganz nebenbei den ehemaligen Wertungsrekord für Super Mario 64 einstellt, sei ebenfalls noch erwähnt.

Hilfe! Ein Shoot 'em Up!

Wer mit diesem Vorurteil an Forsaken herangeht, versäumt möglicherweise das Spieleereignis dieses Frühjahres. Sicherlich, in Forsaken geht es hauptsächlich darum, herumschwirrende Gegner mit einer gezielten Schußsalve auf den Boden der futuristisch gestalten Szenarien zu holen, doch das an sich simple Spielprinzip wurde derart intelligent in Szene gesetzt, daß sich nahezu jeder N64-User mit der Anschaffung dieses Moduls beschäftigen sollte. Wer Turok toll fand, wird von Forsaken sowieso mit hundertprozentiger Sicherheit begeistert sein. Auch wer in Extreme G mit wachsender Begeisterung die Bikes von der Piste schoß, wird über die technische Perfektion der Koproduktion von Iguana und Probe erstaunt sein. Selbst Anhänger des ultraniedlichen Diddy Kong Racing werden von dem famosen Multiplayer-Modus und der fantastischen Spielbarkeit der fliegenden Bikes entzückt sein und der düsteren Atmosphäre nach kurzer Eingewöhnungszeit eine Menge abgewinnen können.

Nach der Apocalypse...

Das umfangreiche Handbuch beginnt mit einer überfrachteten Story, deren schwülstig vorgetragener Inhalt sich auch in wenigen Sätzen zusammenfassen läßt. Aufgrund eines Fehlers bei der Kernfusionsforschung bricht das MDF-Verteidigungssystem völlig zusammen, und die Erde wird nahezu komplett zerstört. Nur ein paar wahnsinnige Freibeuter auf schwerelosen Pion-Bikes wagen es trotz der Bedrohung durch die letzten MDF-Mechanoiden, die letzten verwertbaren Schätze der Erde zu plündern. Es versteht sich von selbst, daß der Spieler in die Haut eines gottverlassenen (= forsaken) Plünderers schlüpft. Dazu stehen bei Spielbeginn acht ver-



Bei den kurzen, in Echtzeit berechneten Filmsequenzen werden die Cinemascope-Balken eingeblendet.

N64-exklusive! Ein, zwei, drei oder vier Spieler dürfen gleichzeitig in unterschiedlichen Varianten antreten.

schiedene Charaktere bereit, die allesamt unterschiedliche Eigenschaften haben. Manche sind robuster und stärker bewaffnet, andere sind dafür flinker, wendiger und widerstandsfähiger. Selbstverständlich steht im Multiplayer-Modus jeder Charakter nur einmal zur Verfügung, sprich, es können nicht zwei Spieler mit ein und demselben Charakter antreten.

Der Single Player-Mode

Im Einzelspieler-Modus gibt es 22 verschiedene Missionen, welche übrigens von Iguana eigens für das Nintendo 64 designt wurden, während die Probe-Entwickler auf PC und PlayStation trotz CD-Vorteils „nur" runde 14 Levels zur Verfügung stellen. Ein kurzes, mit deutschen Bildschirmtexten ausgestattetes Briefing klärt auf, was man in den stets wie riesige dreidimensionale Labyrinthe aufgebauten Schauplätzen zu tun hat. Prinzipiell gibt es fünf verschiedene Typen an Missionen (auf PC und PS nur zwei Versionen). In der Collect-Variante muß man sich seinen Weg durch den Level kämpfen, um an einzelne oder mehrere begehrte Teile heranzukommen, die sich passenderweise oft im Besitz von Bounty Hunter genannten Kopfgeldjägern befinden. Die Defend-Missionen erfordern das Verteidigen gewisser Objekte. Beispielsweise muß man eine Frachtdrone auf ihrem Flug begleiten und vor Angriffen schützen. Man sollte dabei nicht vergessen, daß man mit seinen Schüssen auch den Frachter beschädigen kann. Äußerst destruktiv sind die Destroy-Stages ausgefallen, welche einzig und alleine das Zerstören von diversen Zielen als Aufgabe bereithalten. Ähnlich gelagert sind die Clear-Runden, in denen man allerdings nur alle beweglichen Ziele deaktivieren muß. Den grafischen und spielerischen Höhepunkt setzen die 4 Endgegner-Missionen, die sich auf das Zerstören eines riesigen Bösewichtes beschränken. Übrigens, die Nintendo 64-Version bietet neben 17 gewöhnlichen Gegnern (14 auf PS und PC) auch noch 6 kleine Endgegner. Außerdem gibt es nach dem Beenden aller Missionen noch einen exklusiven Gefechtsmodus, dessen Inhalt wir spannungserhaltenderweise nicht verraten wollen...

Die Multiplayer-Modi

Auch im Multiplayer-Mode ist die N64-Version den CD-Kollegen überlegen. Hier gibt es nämlich acht statt fünf Levels, außerdem dürfen sich sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig an die Controller begeben und die drei verschiedenen Spielvarianten ausprobieren. Im Max Frag-Modus geht es darum, wer innerhalb eines Zeitlimits die meisten Feinde vernichtet. Die Last Man-Variante hingegen gilt dann als beendet, wenn nur noch ein menschlicher Spieler übrig ist. Bei dem nach dem derzeitigen Stand wohl als geheimer Bonuslevel konzipierten Pass the Bomb-Modus wird ein beliebtes Kinderspiel aufgegriffen, in dem man versucht, Mitspieler abzuklatschen – hier geht es allerdings nicht um simples Berühren, sondern darum, eine Bombe weiterzugeben. Interessant ist übrigens, daß man bis zu drei Computergegner aktivieren kann, die dann als virtuelle Bounty Hunter über den geviertelten Screen düsen.

Feuer frei!

Insgesamt gibt es in Forsaken 14 unterschiedliche wirkungsvolle Waffen, die sich in primäre und sekundäre Typen aufteilen. Zum ersten Typ zählen beispielsweise zahlreich vorhandene Laser und Patronen, zu letzterem effektivere, aber seltenere Raketen oder Minen. Besonders empfehlen kann man übrigens das Aufsammeln von sogenannten Power Pods, durch welche die Waffen in drei Stufen ausgebaut werden können.

Die aufwendig gestalteten Szenarien mit hohem Wiedererkennungswert sorgen dafür, daß man nicht orientierungslos wird.

Auf ein 64 MBit-Modul paßt keine gute Grafik? Angesichts dieser Texturen gehört dieses Vorurteil der Vergangenheit an.

N64-Exklusiv! Nur auf dem Nintendo 64 gibt es die 3rd-Person-Perspektive, in der das eigene Bike transparent dargestellt wird.

Übrigens, während Probe für die PlayStation- und PC-Version verantwortlich zeichnet, kümmerte sich Iguana um die fast komplett neugestaltete N64-Version.

So spielt es sich!

Das legendäre Descent von Interplay wurde zwar aufgrund seiner damals revolutionären 3D-Engine gerühmt, allerdings schreckte das Gameplay so manchen Gelegenheitsspieler ab. Schon nach kurzer Zeit wußte man bei diesem Spiel nicht mehr, wo oben und unten ist, außerdem fiel es schwer, generell die Orientierung zu behalten. Mit derartigen Nachteilen hat man bei Forsaken nicht zu kämpfen. Hier dreht sich das Bike automatisch immer in die jeweils waagrechte Position, selbst wenn die Gänge noch so verschlungen und unübersichtlich sind. Daß man bei Forsaken immer weiß, wo man gerade ist, liegt außerdem nicht etwa an einer 3D-Karte, die man bewußt nicht eingebaut hat, sondern an der erstklassigen grafischen Darstellung, die mit zahlreichen Elementen aufwartet, welche einen hohen Wiedererkennungswert haben, während man bei Descent an fast immer gleich aussehendem Mauerwerken vorbeidüste.

Technische Perfektion!

Forsaken setzt technisch zweifellos neue Maßstäbe auf dem Nintendo 64. Man schwebt nicht nur durch absolut nebelfreie 3D-Welten, sondern bekommt auch so noch nie dagewesene Lichteffekte zu sehen, durch die beispielsweise eine dunkle Ecke aufgehellt wird, sobald dort eine Explosion geschieht. Daß die zahlreichen herumschwirrenden Roboter, die sich im übrigen sehr intelligent verhalten und einem überallhin folgen, ebenso wie die Szenarien absolut fehlerfrei dargestellt werden, versteht sich dabei fast von selbst. Daß man auf schmucke FMV-Film-Sequenzen verzichten muß, wird dabei durch die exklusiv dem Nintendo 64 vorbehaltene 3rd-Person-Perspektive wettgemacht. Hier sieht man das Geschehen nicht wie üblich aus der Ego-Ansicht, sondern man betrachtet die Action-Hatz aus einer Verfolgerperspektive, in welcher das eigene Bike transparent dargestellt wird. Daß diese Perspektive nicht übermäßig gut spielbar ist, wollen wir jedoch nicht verschweigen. Ebenfalls erwähnen wollen wir das Thema Musik, die im Vergleich zu den im Studio eingespielten CD-Ausgaben erstaunlich gut abschneidet. Hier gibt es erfreulicherweise nicht das übliche Midi-Gedudel, sondern packende Tekkno-Beats und knallige Effekte. Übrigens, sobald es kracht, beginnt das Rumble Pak heftig zu vibrieren, sofern man es an passender Stelle gegen das ebenfalls unterstützte Controller Pak ausgewechselt hat.

Das Spiel für Profis

Das letztendliche Fazit zu Forsaken fällt eindeutig aus: Es handelt sich derzeit schlichtweg um das am besten designte, technisch überzeugendste und grafisch beeindruckendste Nintendo 64-Spiel aus den Reihen der Third Party-Lieferanten. Auch wer eigentlich gegen Spiele dieser Art eine Abneigung hat, sollte Forsaken eine Chance geben, ganz besonders auch deswegen, weil es mit für N64-Verhältnisse günstigen DM 129,- zu Buche schlägt. Der einzige Konkurrent, der Forsaken in diesem Jahr vom Thron stoßen könnte, ist übrigens das ebenfalls von Iguana stammende Turok 2....

Hans Ippisch

MEINE MEINUNG!

Als ich Forsaken vor einem Jahr das erste Mal sah, dachte ich, es handle sich um einen weiteren Descent-Clone, den nur Action-Puristen lieben werden. Die nun vorliegende Endversion belehrte mich eines Besseren. Forsaken wird Fans von Turok, Extreme G und Diddy Kong Racing gleichermaßen gefallen! Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... Forsaken
Genre: 3D-Action
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad: ..... Ansteigend
Save Game: ..... Ja
Rumble Pak-Unterstützung: ..... Ja
Controller Pak: ..... Ja
Levels: ..... 22 (SP) + 8 MP
Preis: ..... ca. DM 129,-
Datenträger: ..... 64 MBit-Modul
Hersteller: ..... Acclaim
Entwickler: ..... Iguana/Probe
Release: ..... ab 29.5.98

Grafik: 89%
Sound: 82%
Dauerspaß: 92%

Gesamtwertung: **91%**

Beurteilung: *Die spielerisch ausgeklügelte Shoot 'em Up/Rennspiele-Mischung, die technische Perfektion und der fabelhafte Multiplayer-Modus locken Liebhaber von Turok, Extreme G und Diddy Kong Racing gleichermaßen.*

Basketball, 1-4 Spieler, Nintendo

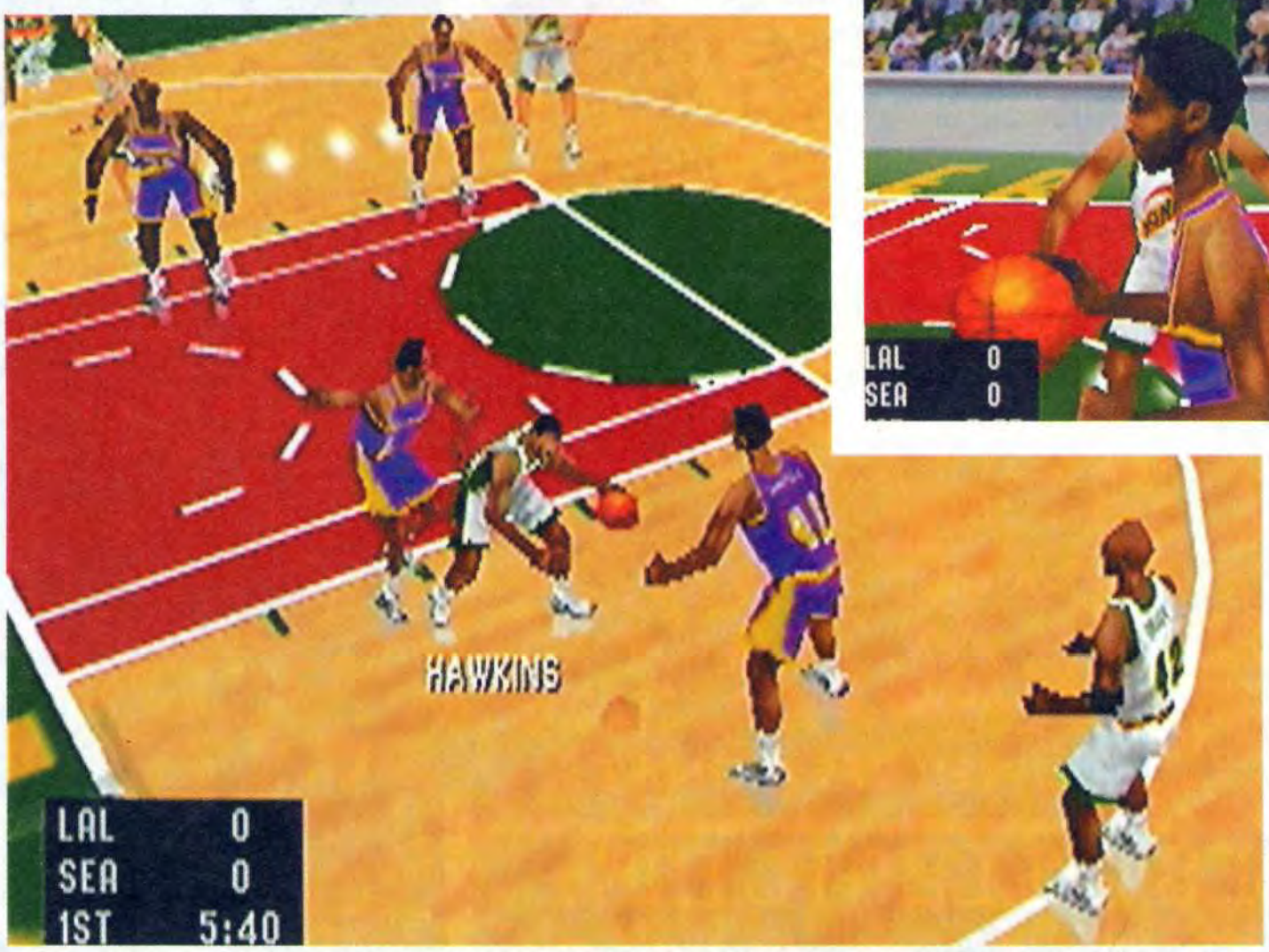
NBA COURT

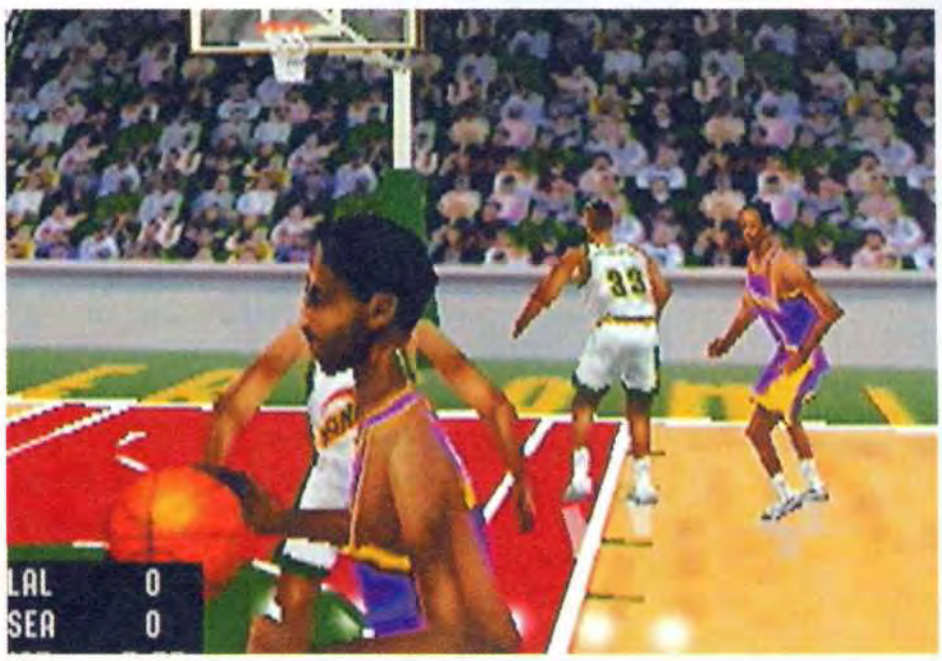
Schluß mit dumpfen Simulationen oder kurzlebigen Fun-Games: Nintendo läßt die Herzen aller Basketball-Fans höher schlagen, denn es bringt mit K. Bryant in NBA Courtside flotte Unterhaltung und anspruchsvollen Tiefgang auf einen gemeinsamen Nenner.

Das erste, was bei NBA Courtside sofort ins Auge sticht, ist die mittlere Grafikauflösung, in der sowohl die einzelnen Feldspieler als auch die Umgebung inklusive der animierten Zuschauertribünen detailliert dargestellt werden. Die Kameraeinstellungen zeigen den Spielverlauf zwar aus den üblichen Perspektiven, jedoch mit dem Unterschied, daß die Zoomeinstellung stufenlos variiert werden kann. So ist man entweder hautnah am Geschehen dran oder genießt das Sportereignis von einer etwas entfernteren und zumeist auch übersichtlicheren Warte aus. Die Charaktere selbst sind bis hin zu ihren individuellen Gesichtszügen und unterschiedlichen Trikotaufschriften hochdetailliert und heben sich deutlich vom Hintergrund ab. Anstelle der normalerweise verwendeten Schattenumrisse hat man den Boden für NBA Courtside eigens blankpoliert, so daß sich nun nicht nur die Körbe und Flutlichter darin spiegeln können, sondern auch die verschiedenen Spieler selbst. Angefangen von den Schuhen, die zumeist den bodennächsten Kontakt haben, verblassen die Konturen der Spiegelbilder zunehmend, was einen ungewohnt realistischen Eindruck hinterläßt. Im Publikum herrscht eine feurige Stimmung. Neben dem allgemeinen Geräuschpegel werden Fouls, überraschende Rebounds und Fehlpässe nicht nur einfach bejubelt, sondern man hat oft den Eindruck, man könne jede einzelne Stimme aus dem Geschrei heraushören. Der von den Seattle Sonics entliehene Stadionsprecher Vic Orlando versteht es allerdings auch, seine Zuschauer bei Laune zu halten, indem er die verschiedenen Spielzüge nicht nur euphorisch kommentiert, sondern auch sein Namensgedächtnis für die einzelnen Spieler immer wieder unter Beweis stellt.

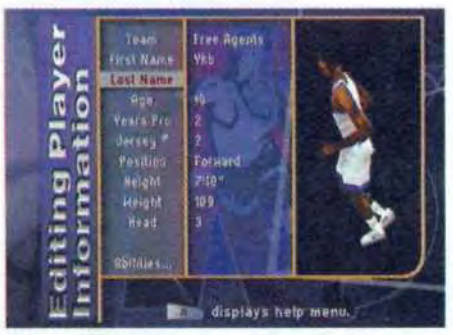
Rundherum kompetent!

Auch wenn die grundlegenden Spielzüge einfach, ja nahezu intuitiv von der Hand gehen, erkennt man sehr schnell, daß NBA Courtside weitaus mehr besitzt als nur einen hohen Unterhaltungswert. Die 29 NBA-Teams sind (mit den üblichen Ausnahmen) namensgetreu vertreten. Zwischen den Einzelbegegnungen der Vorsaison bis hin zu den Playoffs läßt es sich wieder nach Herzenslust in den diversen Mannschaftsstatistiken und Spielauswertungen blättern. Wer schon immer der Meinung war, Detlef Schrempf sollte doch lieber bei den Chicago Bulls mitwirken als für die Seattle Sonics zu punkten, kann einen entsprechenden Spielertransfer veranlassen oder gar sein eigenes Dream-Team zusammenstellen. Der zusätzliche Charaktereditor ist zwar in mancher Hinsicht nicht unbedingt die sinnvollste Offenbarung (Alter zwischen 0-99 Jahren; unbegrenztes Energiepotential), dafür lassen sich hier bis zu 20 zusätzliche Persönlichkeiten kreieren, die sich nicht nur rein optisch voneinander unterscheiden. Selbst jeder Profi hat nur eine begrenzte Ausdauer, und sind





Dank einer stufenlosen Zoom-Einstellung kann man das Geschehen auf Wunsch aus der Nähe verfolgen.

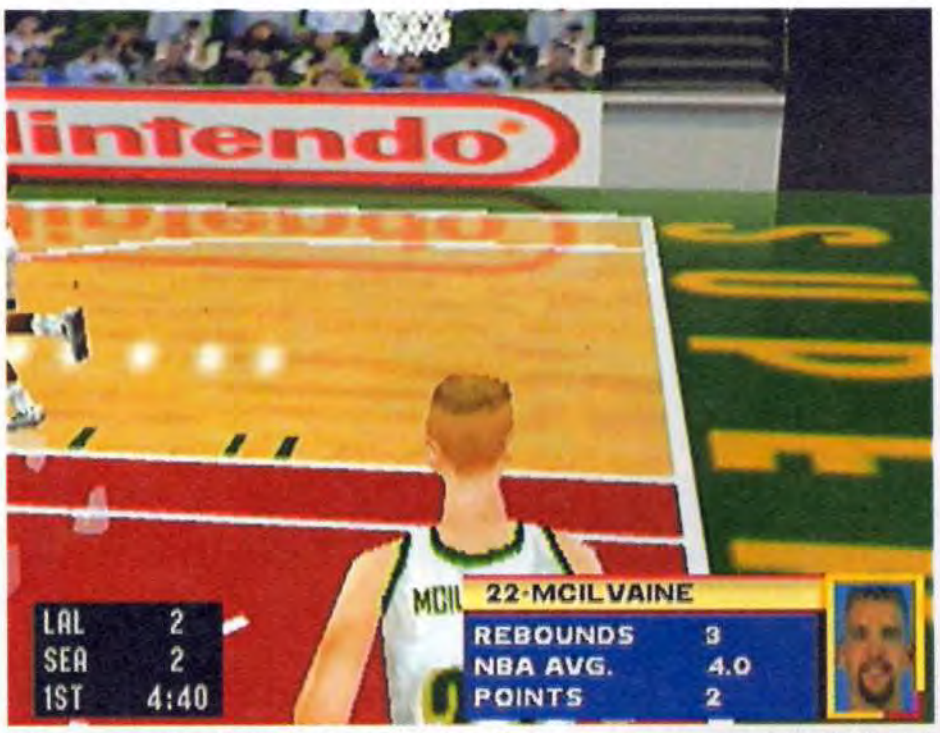


Bis zu 20 zusätzliche Spieler lassen sich hier nach deinen eigenen Vorstellungen formen.

Kobe Bryant in NBA Courtside ist ein durch und durch gelungenes Basketballspiel. Lediglich die hölzernen Animationen der Polygon-Spieler stören etwas.

SIDE

Mit etwas Übung sind auch eindrucksvolle Dunk-Shots machbar.



Die ungewöhnlichen Bodenspiegelungen erzeugen eine äußerst realistische Hallenatmosphäre.

Besondere Spielszenen werden von der immer gut positionierten Replay-Kamera noch einmal genau beleuchtet.

seine Kraftreserven aufgebraucht, sollte man ihn lieber durch einen frischen Spieler ersetzen. Hierbei ist ein entsprechendes Coaching vonnöten, welches ebenso die Anwendung von verschiedenen festgelegten Spielzügen beinhaltet. Natürlich lassen sich für den Einsteiger der Einfachheit halber verschiedene Prämissen eingeben. Neben dem Schwierigkeitsgrad können die Regeln für das gegenseitige Zuspiel außer Kraft gesetzt werden, und der Schiedsrichter darf auch das eine oder andere Auge zudrücken, wenn es um gröbere Spielverstöße geht. Letztendlich findet jedoch jede erdenkliche Basketballregel ihre Anwendung, wodurch NBA Courtside auch höchsten Realitätsansprüchen gerecht werden kann.

Oliver Preißner

BEWERTUNG

Titel:.....Kobe Bryant in NBA Courtside
Genre: .....Basketball
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Einstellbar
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Controller Pak:.....Ja (107 Seiten)
Levels: .....29 NBA Teams
Preis: .....ca. DM 89,-
Datenträger: .....96 MBit Modul
Hersteller:.....Nintendo
Entwickler: ....Left Field Productions
Release: .....Mai

Grafik: 82%
Sound: 80%
Dauerspaß: 86%

Gesamtwertung: 85%

Beurteilung: Trotz des anspruchsvollen Tiefgangs spielt sich Kobe Bryant in NBA Courtside durchweg flüssig, hält für Geübte Steigerungsmöglichkeiten parat und macht jedes Spiel zu einem besonderen Erlebnis.

MEINE MEINUNG!

NBA Courtside bietet eine kompromißlose Mischung aus optischer Finesse, anspruchsvollem Tiefgang und eingängiger Unterhaltung. Es besticht durch seine grafischen Details, bietet die nötigen Fakten und Hintergründe aus der NBA-Liga und behält auch auf Dauer ein abwechslungsreiches Gameplay. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

Neu- und Gebraucht-Spiele

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

4-Angebot+++aus unserem N64-Angebot+++aus unsere

Aerofighters Assault	D neu	139,90	Tetrisphere	D neu	89,90
Automobili Lamborghini	D neu	119,90	WCW vs. NWo	D gebr.	119,90
Blast Corps	D neu	89,90	Yoshi's Story	D neu	89,90
Bomberman 64	D neu	89,90			
Chameleon Twist	D gebr.	89,90			
Clayfighter 63 1/3	D gebr.	89,90			
Cruis'n USA	D neu	89,90			
Dark Rift	D neu	99,90			
Diddy Kong Racing	D neu	89,90			
Extreme G	D gebr.	79,90			
Fighters Destiny	D neu	139,90			
Lylat Wars (+Rumble Pak)	D gebr.	89,90			
Madden Football	D neu	109,90			
Mario Kart 64	D neu	79,90			
Mischief Makers	D neu	89,00			
Multi Racing Champ.	D gebr.	89,90			
Mystical Ninja (Goemon)	*D neu*	*149,90*			
Nagano Olympic Hockey	D neu	129,90			
Nagano Winter Olympics	D gebr.	89,90			
NFL Quarterback Club 98	D neu	119,90			
NHL Breakaway 98	D neu	129,90			
Pilotwings	D gebr.	79,90			
Star Wars (SOTE)	D gebr.	99,90			

Zubehör

Game Boy Emulator	neu	89,90
Game Buster	neu	109,90
Lösung (Yoshi's Story)	neu	24,80
LX4-Lenkrad (Rumble-Eff.)	neu	139,90
Memory Card (256K,Nint.)	neu	39,90
	gebr.	29,90
Rumble Pak (Nintendo)	neu	39,00
Rumble Pak (LX4)	neu	29,90
Rumble Pak (LX4+1MB)	neu	49,90
Standardpad (div.Farben)	neu	58,00
Top Gear (Lenkrad)	neu	149,90
X-Tender (Verlängerung)	neu	25,00
N64-Konsole	neu	298,00
	gebr.	219,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

Arcade, 1-3 Spieler, GT Interactive

RAMPAGE WORLD TOUR

Die Automatenklassiker-Recycling-Maschine von Midway läuft weiter auf Hochtouren. Nach dem Fehlgriff Robotron 64 beschert sie uns mit Rampage World Tour ein originelles Arcade-Game, das rechtzeitig vor dem Godzilla-Film für Spielspaß sorgt.

Irgendwann mußte so etwas ja passieren! Bei Scumlabs International, einer Recycling-Firma, traten giftige Gase aus, und drei Angestellte mutierten infolgedessen zu riesigen Monstern, die sich auch in Roland Emmerichs Godzilla-Film gut machen würden. George wurde zu einer Art King Kong, Lizzy findet sich in der Haut eines Riesensauriers wieder, und Ralph fristet fortan sein Dasein als gruseliger Werwolf. Die Aufgabe der bis zu drei Spieler besteht schlicht und einfach darin, die Wolkenkratzer, Brücken und Häuser in über 148 Levels dem Erdboden gleichzumachen, wozu man entweder die Fassaden hinaufklettert und dabei per Faustschlag das Mauerwerk zerbröselt oder aber wie verrückt auf dem Dach herumspringt, wodurch ein Stockwerk nach dem anderen zusammenbricht. Man sollte jedoch aufpassen, daß man rechtzeitig vor dem totalen Zusammenbruch vom Gebäude springt, anderenfalls schrumpft nämlich der Gesundheitsbalken deutlich zusammen. Dies kann übrigens auch passieren, wenn man den Schüssen der Soldaten, Panzer und Kampfjets nicht ausweicht, Stromleitungen berührt oder aufgrund eines Wasserschadens vom Gebäude gespült wird. Als glänzendes Gegenmittel erweist sich auch hier die Faust, mit der man entweder Panzer oder Hubschrauber zerstört oder das umherlaufende Fußvolk zu Nahrungsmitteln umfunktioniert. Nicht besonders fair, aber unterhaltsam ist die Möglichkeit, seinen Mitspielern einen Schlag zu verpassen. Insgesamt gesehen macht Rampage World Tour sicherlich eine Menge Spaß, allerdings sind durchschnittlich animierte 2D-Sprites und flache Bitmap-Hintergründe auf dem N64 nicht mehr ganz zeitgemäß. Außerdem macht die Vielzahl an Levels, die beispielsweise in London oder Paris ausgetragen werden, den Mangel an spielerischer Abwechslung nicht wett.

Hans Ippisch

Bis zu drei Spieler dürfen gleichzeitig antreten und die Wolkenkratzer dem Erdboden gleichmachen.

Vorsicht! Hubschrauber, Panzer oder Soldaten bekämpfen die wildgewordenen Monster.

Geschafft! Ein Wolkenkratzer bricht zusammen, wenn man den größten Teil per Faustschlag oder Hüpfeinlagen zerbröselt hat.

Hübsche Zwischensequenzen vermitteln das passende B-Movie-Flair.

BEWERTUNG

Titel:	Rampage World Tour
Genre:	Arcade
Spieler:	1-3
Schwierigkeitsgrad:	Ansteigend
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	148+
Preis:	ca. DM 149,-
Datenträger:	64 MBit-Modul
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Midway
Release:	Mai/Juni '98

Grafik: 59%
Sound: 54%
Dauerspaß: 69%

Gesamtwertung: 67%

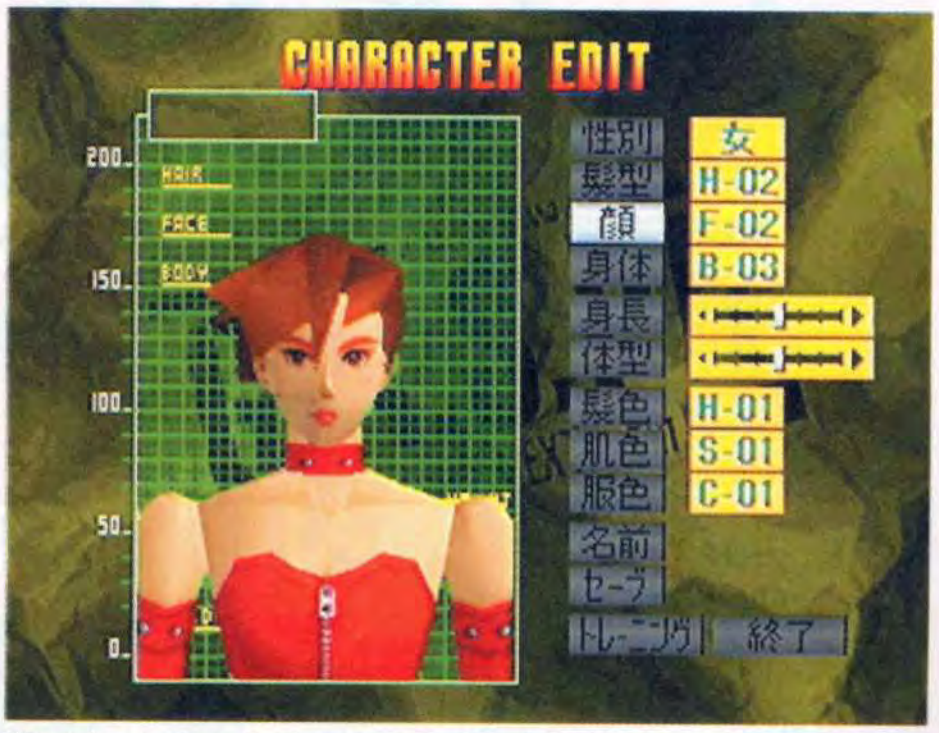
Beurteilung: Rampage World Tour ist ein lustiges Arcade-Game für 1-3 Spieler, dem es auf Dauer an spielerischer Abwechslung mangelt. Spaß macht's dennoch!

MEINE MEINUNG!

Ich kann mich noch gut an die ausdauernden Spielesessions erinnern, die uns Rampage vor über zehn Jahren auf dem legendären Heimcomputer C64 bescherte. Nun macht es zwar immer noch einen Heidenspaß, besonders wenn man zu dritt spielt, allerdings darf man im 64 Bit-Zeitalter schon etwas mehr Tiefgang und Abwechslung erwarten. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Nachdem du eine Feuerschale umgetreten hast, beginnt der Boden im Umkreis zu brennen. Verletzen kannst du dich hier jedoch nicht.



Von einem Grundschema ausgehend, kannst du dir hier deinen eigenen Kämpfer klonen.

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Konami

G.A.S.P!!

Auf ungewöhnlichen Pfaden wandelt Hitgarant Konami mit dem technisch anspruchsvollen 3D-Beat 'em Up G.A.S.P!! Ob es Hits wie Fighters Destiny gefährlich werden kann, verrät unser Test.

Daß gerade einmal acht verschiedene Kämpfer und neun Schauplätze zur Verfügung stehen, mag zwar etwas wenig erscheinen, doch zum Ausgleich findet man einen Charaktereditor, in dem man sich mit ein paar wenigen Handgriffen den gewünschten Schlägernachwuchs selbst kreieren kann. Dank eines guten Dutzends verschiedener Kriterien lassen sich wirklich individuelle Persönlichkeiten zusammenstellen. Etwas zu kurz kommen hierbei allerdings individuelle Techniken und Fähigkeiten. So verfügt dann ein hagerer Knirps nahezu über die selben Kräfte wie ein muskulöser Hüne. Der Zweikampf selbst wird wie üblich in einer oder mehreren Runden ausgetragen. Dennoch ist nicht alles Gold, was glänzt! Die Bewegungen der Kontrahenten wirken oft ziemlich abgehackt, was daran liegt, daß die verschiedenen Techniken und Kombinationen einfach nicht flüssig ineinander übergehen.

Wenn du nahe genug an deinen Gegner herankommst, kannst du ihn mit einem Wurf auf den Boden befördern.

Auch hier nutzt man die Transparenzeffekte, um Treffer sichtbar zu machen.

Die Winterlandschaft erinnert Kenner an Virtua Fighter 3.

Ring frei!

Ob auf amerikanischen Hinterhöfen, in Büro-Räumen oder auf einer Winterlandschaft – die einzelnen Locations unterscheiden sich deutlich vom üblichen Beat 'em Up-Einerlei. Neben den üblichen Treffervibrationen spricht das Rumble Pak besonders deutlich an, wenn herumstehende Gegenstände während des Kampfes zu Bruch gehen. Neben dem Einzelfight und dem 2 Player-Game bietet der Story-Mode eigentlich keine erstrebenswerten Entdeckungen. Ganz unterhaltsam dagegen sind die Teamvarianten. Erwähnenswert hierbei ist der sogenannte Tag Team-Modus, in dem sich manche besiegten Gegner dem eigenen Team anschließen.

Oliver Preißner

MEINE MEINUNG!

Abgesehen davon, daß ich die komplexen Tastenkombinationen als nicht gerade einsteigerfreundlich ansehe und die Animationen nicht zu überzeugen wissen, kann ich G.A.S.P!! aufgrund des komplexen Charaktereditors und der interessanten 3D-Szenarios durchaus ein paar Reize abgewinnen. Der erhoffte Megahit ist es dennoch nicht. Oliver

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	G.A.S.P!!
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja (13 Seiten)
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	8 Kämpfer + 9 Locations
Preis:	ca. DM 149,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Release:	Juli

Grafik: 72%
Sound: 63%
Dauerspaß: 70%

Gesamtwertung: **69%**

Beurteilung: *G.A.S.P!! ist zweifellos keine Revolution auf dem Beat 'em Up-Markt, hat aber aufgrund der komplett dreidimensionalen Szenarios und des Charaktereditors durchaus seine Reize.*

Die kunterbunte Optik und der gute Techno-Sound machen das Spiel zu einem einzigartigen Erlebnis.

Geschicklichkeitsspiel, 1-2 Spieler, Ocean

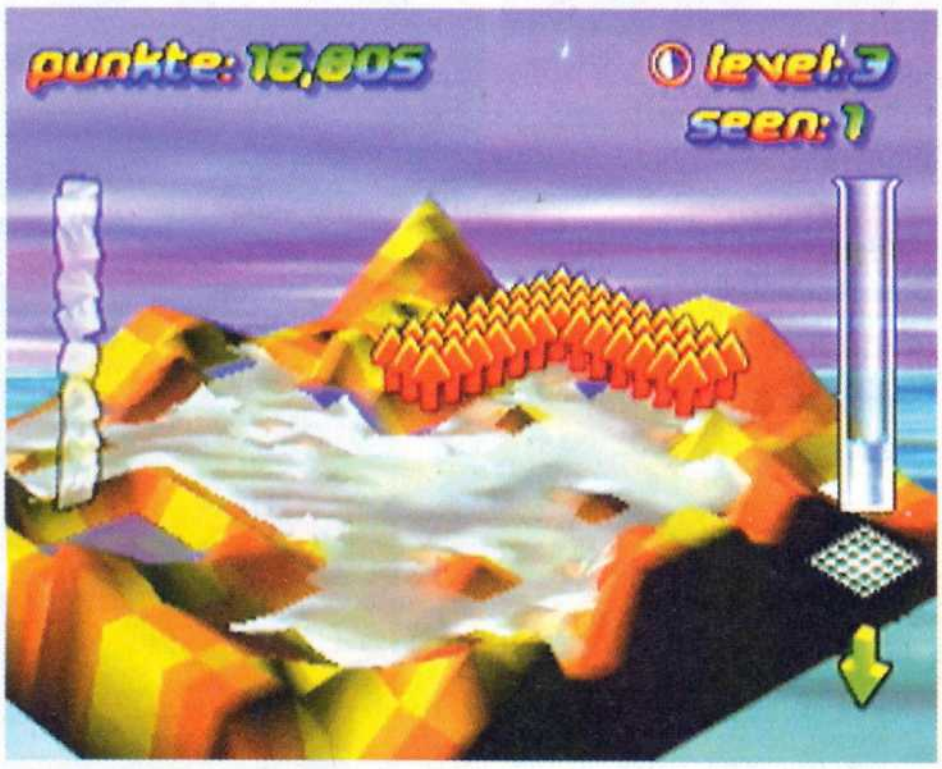
WETRIX

Ausgehend von dem legendären Spielprinzip von Tetris erschufen die Programmierer von Zed Two und Ocean ein fesselndes Geschicklichkeitsspiel, das Tetrisphere seine Referenzposition streitig machen möchte. Gelingt dieses Vorhaben?

Herabfallende geometrische Formen, wie man sie auch aus Tetris kennt, muß man so plazieren, daß ein Entrinnen der in Tropfenform dargestellten Wassermassen nicht möglich ist. Mit „Uppers" werden Berge gesetzt, mit „Downers" könnt Ihr falsch gesetzte oder unpassende Hügel wieder plattwalzen. Beginnen muß man dabei im Classic-Modus auf einer unbebauten, viereckigen 3D-Platte, von der aus das Wasser über den Rand abfließt, wenn Ihr um eure Tümpel keine Berge errichtet. Das am rechten Bildschirmrand dargestellte Reagenzglas füllt sich analog zu der abgeflossenen Wassermenge. Sollten Leckstellen vorhanden sein, dann werden als kleine Hilfe blaue Pfeile angezeigt.

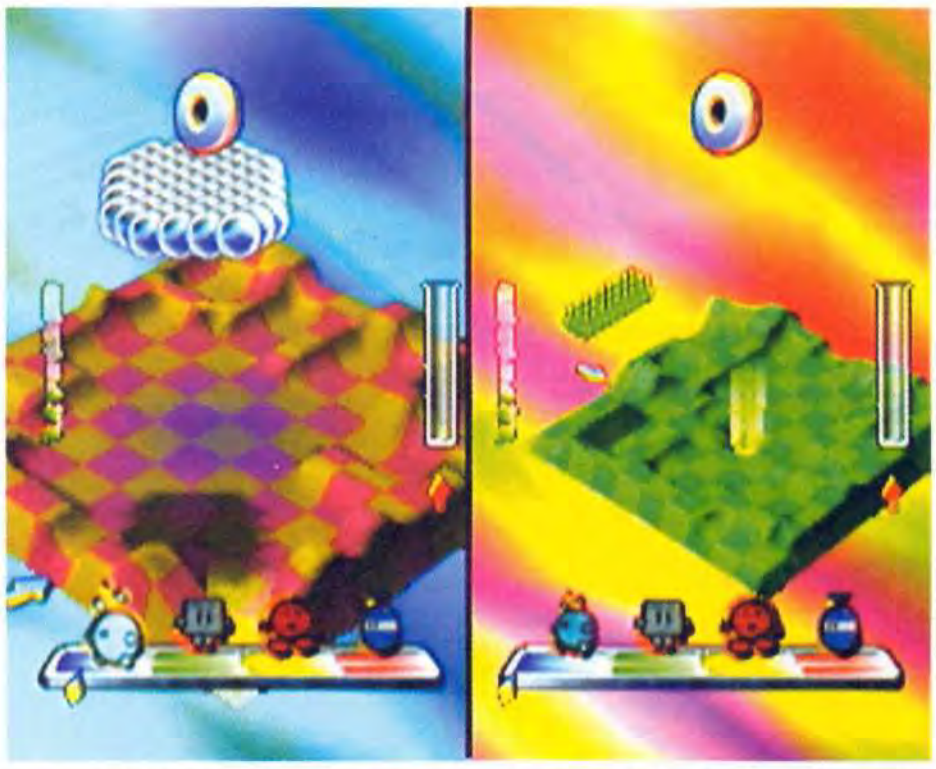
So macht man's richtig!

Wasserblasen in unterschiedlichen Größen, die direkt nach dem Auftreffen auf dem Boden zerplatzen, setzt ihr am besten in einen bereits eingegrenzten Bereich. Aber aufgepaßt! Das erstellte Becken füllt sich ziemlich schnell, wenn die Mauern nicht hoch genug sind oder der Raum nicht genügend Speicherkapazität hat. Für Abhilfe sorgen in diesem Fall beispielsweise brennende Feuerbälle, die das Wasser verdunsten lassen, allerdings nur in dem Becken, in dem sie auftreffen. Wer größere Mengen Wasser verdunsten läßt, bekommt von seinem Reagenzglas-Inhalt etwas abgezogen. Herabfallende Bomben erschweren das Bauvorhaben mächtig. Sie reißen nämlich ein riesiges Loch in eure mühsam gestaltete Berg-Landschaft und lassen das Wasser abfließen. Das entstandene Loch sollte man deshalb so schnell wie möglich reparieren, denn wer zweimal in ein und dasselbe Loch eine Bombe hineinwirft, erhält eine Bestrafung in Form von drei unkontrollierbaren Bomben, die ein schnelles Ende herbeiführen können. Zu guter Letzt muß man auch noch die sogenannte Erdbebenanzeige im Auge behalten. Diese füllt sich, wenn zu hohe Berge gebaut werden. Ist sie komplett mit Farbe gekennzeichnet, wird eure Landschaft durch ein Erdbeben erschüttert, und die Mauern werden kurzerhand gekürzt. Wer es hingegen schafft, Enten in einen Tümpel zu locken, darf



Ungünstig! Dank der isometrischen 3D-Ansicht und der (leider) stufenlosen Bewegbarkeit der Steine fällt es oft schwer, die Steine richtig zu plazieren.

Wer es schafft, mehrere Seen zu bauen, bekommt dafür Extra-Punkte gutgeschrieben.



Im vertikal geteilten Screen beim Zwei-Spieler-Modus könnt ihr eurem Gegner mit der Z-Taste kleine Gemeinheiten zuschicken und ihn beim Bau seiner Tümpel behindern.

MEINE MEINUNG!

Dieses fesselnde Geschicklichkeitsspiel läßt alt und jung nicht mehr los. Auch wenn es Anfänger dank der hübschen, aber ungünstigen Grafikdarstellung und des harten Schwierigkeitsgrades sicherlich abschrecken wird, sollten sich gerade Denkspielprofis die Anschaffung von Wetrix überlegen. *Werner*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

sich freuen, denn hierfür erhält man Extra-Punkte.

Sechs verschiedene Spielmodi

Im Auswahlmenü habt ihr sechs verschiedene Spielmodi und ein Optionsmenü zur Verfügung. In letzterem könnt ihr eure Punktzahlen auf eine Memory Card speichern, die Musik- und SFX-Lautstärken einstellen, die Sprache für die Digi-Stimmen und die Bildschirmtexte wählen (deutsch, spanisch, holländisch, italienisch, englisch oder französisch), die Controllerkonfiguration einstellen oder die Punktzahl-Codes ansehen. Anfänger sollten erst einmal im Practice-Modus üben, bei dem man das richtige Plazieren der Uppers und Downers trainieren kann, bevor sie im zunächst einfachen, aber stetig schwieriger werdenden Classic-Modus versuchen, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Der Pro-Modus ist speziell für sehr flinke Denker und Finger gedacht, denn die Steine fallen hier mit höherer Geschwindigkeit vom Himmel herab. Im Handicap-Level beginnt man mit erschwerten Bedingungen, wie beispielsweise mit bereits bestehenden Landschaften, vorhandenem Eis, Löchern oder halbvollen Gräben. Noch diffiziler wird es im Challenge-Modus, an den sich nur Profis wagen sollten. Krönender Höhepunkt des Spiels ist natürlich der Mehrspieler-Modus. Hier könnt ihr euren Freunden so richtig zeigen, was ihr draufhabt, oder ihnen kleine Gemeinheiten schicken, dank derer sich ihre Gräben noch schneller füllen.

Werner Spachmüller/hl

BEWERTUNG

Titel:.....Wetrix
Genre:.....Geschicklichkeitsspiel
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Schwer
Save Game:.....Nur Highscoretabelle
Rumble Pak-Unterstützung:.....Nein
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....Endlos
Preis: .....DM 129,-
Datenträger:.....64 MBit-Modul
Hersteller: .....Ocean
Entwickler:.....Zed Two
Release:.....1. Juni '98

Grafik: 63%
Sound: 72%
Dauerspaß: 80%

Gesamtwertung: **79%**

Beurteilung: Ähnlich wie es viele schon bei Tetris erlebt haben, wird man auch von Wetrix magisch an den Screen gefesselt, und es fällt einem schwer, sich wieder loszureißen.

03/98

04/98

05/98

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 03/98	AUSVERKAUFT!	
❒ N-ZONE 04/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 05/98	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

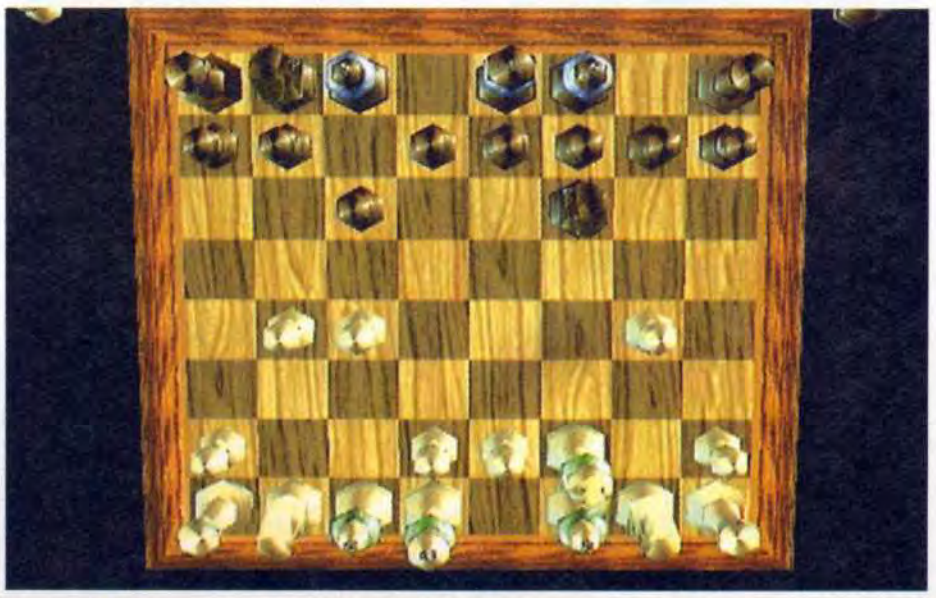
BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Schach, 1-4 Spieler, Konami

VIRTUAL CHESS

Schachfreaks dürfen aufatmen! Mit Titus neuestem Nintendo 64-Spiel bietet sich ihnen ein spielstarker Gegner, der sich in der Stadtmeisterschaft problemlos einen der vorderen Ränge sichern könnte.



Ob Anfänger, Fortgeschrittener oder Vollprofi – hier kann jeder Schachbegeisterte sein Spielvermögen gegen einen virtuellen Gegner unter Beweis stellen. Das in hochauflösender Grafik dargestellte Spielbrett kann dazu entweder aus einer traditionellen 2D-Ansicht oder einer außerordentlich schicken 3D-Perspektive betrachtet werden. Bei letzterer läßt sich das Brett nicht nur stufenlos drehen und wenden, sondern das Schlagen einer Figur wird auf Wunsch in alter Battle Chess-Tradition mit einer hübschen Zwischensequenz illustriert. Dazu werden die einzelnen Figuren in humorvoller Art und Weise vom Holzbrett geworfen oder vertrieben.

In den ruckelfrei ablaufenden Zwischensequenzen nehmen die Figuren Gestalt an und tragen so ihren Kampf aus. Bei jeder Figur wird dabei ein bestimmter Kampfcharakter sichtbar.

Für Anfänger und Profis!

Wer das Schachspiel noch gar nicht beherrscht und nicht gewillt ist, lange in dicken Büchern nach Regeln und Zügen zu suchen, dem können wir das integrierte Lernprogramm als hervorragenden Lehrmeister empfehlen. Hier werden nicht nur die grundsätzlichen Spielregeln erklärt, sondern man erfährt auch eine Menge über Taktiken und Strategien und bekommt Mattsituationen von Endspielen und Partieanalysen wichtiger Spiele erklärt. Dargestellt werden diese Lern- und Denkbrücken in einfacher und verständlicher Art. Zusätzlich können drei Großmeisterpartien oder drei Damenopfer vom ersten Zug bis hin zum Schachmatt verfolgt werden. Wer den virtuellen Gegner im Anfängermodus besiegt hat, dem stehen insgesamt 14 weitere verschiedene Spielstärken zur Verfügung. Im Mehrspieler-Modus können bis zu vier Partien im Blitzschach gleichzeitig gespielt werden oder bis zu vier Spieler gegen den Computer antreten. Daß man über die L- und R-Taste Züge beliebig zurücknehmen kann und per Z-Taste den Computer den eigenen Zug machen läßt, dürfte echte Schachspieler nicht interessieren, für diese gilt nämlich das Motto „Wie gezogen, so gespielt". Leider wurde Virtual Chess nur mit einer eher kläglichen Hintergrundmusik ausgestattet, die auf Dauer eher nervtötend ist, als die Konzentration zu unterstützen.

Hier waren Großmeister am Werk! Schritt für Schritt werden die Züge von namhaften Spielern erläutert.

Werner Spachmüller/hl

MEINE MEINUNG!

Das Spiel der Könige macht in Form von Virtual Chess auch auf dem Nintendo 64 eine hervorragende Figur. Selbst werdende Großmeister können sich mit Virtual Chess von ihrer Konsole ausbilden lassen, Anfänger begrüßen die Zwischensequenzen als erholsamen Ausgleich zum Denksport. *Werner*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Virtual Chess 64
Genre: .....Denkspiel
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Einstellbar
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung:.....Nein
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....27
Preis:.....ca. DM 139,95
Datenträger: .....32 MBit Modul
Hersteller: .....Konami
Entwickler: .....Titus
Release:.....Mitte Juni '98

Grafik: 65%
Sound: 30%
Dauerspaß: 72%

Gesamtwertung: **74%**

Beurteilung: Der virtuelle Spielgenuß in Verbindung mit den vielen Lern- und Einstellungsoptionen übertrifft bei weitem jeden Schachcomputer in dieser Preisklasse.

Keine Überraschung! Die riesigen Endgegner, die Bomberman an den Kragen wollen, sehen oft gefährlicher aus, als sie es eigentlich sind.

Aus einer fetten Henne werden zahlreiche kleine Küken.

Jump&Run, 1 Spieler, Hudson Soft

BOMBERMAN HERO

Mit seinem erfolgreichen Zugpferd geht Hudson Soft auf dem N64 nun in die zweite Runde. Nach den allseits beliebten Multiplayer-Versionen darf man sich diesmal auf ein reinrassiges Solo-Hüpfspiel gefaßt machen.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): HERBST 1998

Wie nicht anders zu erwarten, spielt unser bombenlegender Knirps auch in diesem Teil wieder die Hauptrolle. Mittels diverser Buttons kann er einen oder mehrere seiner Feuerwerkskörper gleichzeitig ablegen und auf Wunsch mit einem kräftigen Tritt in Richtung des Gegners kicken, wobei zusätzliche Flammensymbole die Sprengkraft der Bomben noch verstärken. Von den einst so vielen Mauersteinen sind recht wenige übriggeblieben, und so erweist sich auch die alternative Wurfmethode als am effektivsten, um das ganze störende Gesindel zu pulverisieren. Hält man dabei den Feuerknopf etwas länger gedrückt, so schleudert man ihm gar bis zu vier Bomben gleichzeitig vor die Füße. Fünf verschiedene Welten gibt es zu entdecken, die wiederum in einzelne Bereiche mit mehreren Stages untergliedert sind. Die verwendete Grafik hat eine deutliche Verbesserung erfahren, denn die Unterteilung in ein blockförmiges Raster ist gänzlich verschwunden, und man darf sich nun völlig frei in einer richtigen dreidimensionalen Umgebung bewegen. Die einzelnen Widersacher handeln teilweise recht intelligent und bringen sehr viel Leben und Abwechslung ins Geschehen, und natürlich dürfen auch die kategorischen Zwischen- und Endgegner nicht fehlen. Auf der Jagd nach farbigen Diamanten, Bonus- und anderweitigen Sammelitems bekommt man abschnittsweise auch ein paar nette Hilfsmittel mit auf den Weg. So erhältst du im Verlauf des Spieles unter anderem einen Hutpropeller, Raketen, einen Unterwasserantrieb sowie ein Snowboard spendiert. Aus Bomberman Hero ist somit ein waschechtes Jump&Run-Game geworden, das von der ersten bis zur letzten Minute abwechslungsreich bleibt und selbst gegenüber Super Mario 64 eine gute Figur macht.

Oliver Preißner

Wenn du deinen Wurfarm mehrfach herumwirbeln läßt, kannst du bis zu vier Bomben gleichzeitig werfen.

Unter Wasser muß man sich erst an die Trägheitssteuerung gewöhnen. Ein Heckpropeller hilft dir beim Schwimmen.

MEINE MEINUNG!

Bomberman Hero ist ohne Zweifel ein herausragendes Jump&Run-Game geworden. Da der immense Erfolg der vorangegangenen Bomberman-Versionen jedoch hauptsächlich auf dem launigen Multiplayer-Feature beruhte, sollte man sich dessen genau bewußt sein, daß es sich hier „nur" um ein Spiel für eine Person handelt. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Bomberman Hero
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	5 Welten
Save Game:	Batterie
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Hersteller:	Hudson Soft
BRD Release:	Herbst '98
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 82%
Sound: 74%
Dauerspaß: 86%

Gesamtwertung: 83%

IMPORT

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: hsippisch@pcgames.de

US-KONSOLE

Ich plane, mir eine US-Konsole (N64) zu kaufen, doch auf was muß ich da achten? Was muß mein Fernseher können? Wieviel darf sie höchstens kosten? Welches ist der beste Händler dafür? Ich hoffe, daß mir wenigstens einer von euch helfen kann...

N-ZONE Natürlich können wir dir helfen. Grundsätzlich ist zu sagen, daß eine NTSC-Konsole (aus Japan oder den USA) zum Betrieb in Deutschland zunächst einmal einen separaten Netz-Adapter benötigt, der die deutschen Stromversorgungen (220 Volt mit 50 Hertz) auf die amerikanische Norm bringt. Erstaunlicherweise kann man jedoch (sofern vorhanden) auch einfach ein deutsches N64-Netzteil verwenden, da die Konsolen selbst offensichtlich immer mit dem gleichen Strom versorgt werden. Amerikanische oder japanische Netzteile werden übrigens bei Nintendo in Deutschland NICHT in deutsche Versionen umgetauscht! Das größere Problem dürfte der Fernseh-Anschluß werden. Hat man einen gewöhnlichen Fernseher, dann wird man darauf nur ein Schwarzweiß-Bild sehen, was daran liegt, daß die amerikanische Konsole auf die NTSC-Fernsehnorm ausgelegt ist, während die deutschen Geräte für eine PAL-Norm entwickelt wurden. Besitzt man keinen NTSC-kompatiblen Fernseher, dann hilft ein circa DM 50,- teurer Videokonverter, der das NTSC-Signal in ein PAL-Signal umwandelt. Von einem Umbau der Konsole raten wir im übrigen generell ab! Die dafür verlangten Preise sind in der Regel unverschämt hoch! Kosten sollte die Konsole eigentlich weniger als DM 380,- (inklusive Zoll), einen speziellen Händler dürfen wir dir leider nicht nennen. Wir wollen übrigens noch ausdrücklich erwähnen, daß die deutschen N64-Spiele allesamt nicht auf NTSC-Konsolen laufen, womit einem auch beispielsweise eingedeutschte Versionen von Zelda: The Ocarina Of Time oder Yoshi's Story vorenthalten bleiben! Außerdem kann man für diese Konsole in Deutschland keinerlei Garantieansprüche geltend machen.

Georg.AgUILaGmb@aol.com

Schickt Eure Briefe an:
Computec Verlag
Redaktion
N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL:
hsippisch@pcgames.de

VORSCHLÄGE!

Fangen wir mal mit einem Lesertip an: Wer in Super Mario 64 hängenbleibt, weil er immer Leben verliert, der sollte mal folgendes ausprobieren: Zuerst muß man in einen der Bowserlevels gehen. Dort weicht man allen seinen Angriffen aus. Wenn er blaues Feuer spuckt, sammelt man die Münzen. Wenn man einmal 1.000 Münzen gesammelt hat, geht man aus dem Level heraus. Dies war schon der Trick. Jedes Mal, wenn man nun stirbt, gewinnt man ein Leben.

N-ZONE Danke für den Trick!

Jetzt zu den Fragen: Zuerst möchte ich euch mal loben, weil ihr eine sehr kritische und nicht „kitschige" Zeitschrift (die ich seit 6/97 sammle) produziert. Sie ist wirklich informativ und aktuell, und sie gefällt mir auch optisch sehr gut.

1. Ihr könntet einmal eure Meinungen hinter die Prozentzahlen von Grafik, Sound und Dauerspaß schreiben.

N-ZONE Dies würde der Übersichtlichkeit des Magazins nicht gut tun, und erfahrungsgemäß bekommt man bei derartigen Elementen immer nur Standardfloskeln zu hören. Alles, was wichtig ist, steht im Fließtext und im Meinungskasten.

2. Ihr könntet einmal ein paar Gewinnspiele in eure Zeitung bringen.

N-ZONE Wir haben in jeder Ausgabe mindestens zwei Gewinnspiele (Leserzeugnisse, Charts), außerdem haben wir in den letzten 12 Monaten schon Preise im Wert von über DM 15.000 verlost. Das nächste große Gewinnspiel kommt aber bestimmt!

3. Wenn ihr schon an FIFA 98 92% vergebt, wieviel werdet ihr dann Zelda geben? 120%!?

N-ZONE Zunächst einmal haben wir FIFA 98 nicht 92%, sondern 90% gegeben, was es sich aber auch redlich verdient hat, denn für ein Fußballspiel repräsentiert es sowohl spielerisch als auch technisch zusammen mit ISS 64 die Referenzklasse. Was nun die Wertung für Zelda 64 damit zu tun hat, erschließt sich mir nicht ganz. Ein Beispiel: Wenn ich die Übertragung des WM-Finales von 1998 als extrem sehenswert einstufe, muß ich dann einen Film wie Titanic oder Mäusejagd besser oder schlechter finden?

Das eine hat mit dem anderen absolut nichts zu tun!

4. Ich möchte wissen, was die Power des farbigen Game Boy ist?
N-ZONE Die herausragende Fähigkeit des Game Boy color besteht darin, einen Farbbildschirm zu besitzen. Worin sonst?

Thierry Schlesser,
L-4745 Petingen, Luxemburg

RELEASE-TERMINE

Zuerst will ich mal Euer überaus informatives Super-Magazin loben. Diese Zeitschrift ist ein wahrer Augenschmaus für mich und natürlich auch für meine Spielesammlung. Jetzt zu meinen Fragen:

1. Gibt es nicht ein genaueres Datum für Castlevania 3D?
N-ZONE Eine ausführliche Anwort gibt es bei Frage 2!

2. Dasselbe gilt für Holy Magic Century, Hybrid Heaven, Mission: Impossible und natürlich für Zelda: The Ocarina Of Time.
N-ZONE Stellvertretend für viele andere Anfragen dieser Art, die uns täglich per e-Mail oder Brief erreichen, wollen wir grundsätzlich einmal klarstellen, daß ihr alle dafür benötigten Informationen immer im monatlich aktualisierten Spiele-Lexikon findet. Per e-Mail können wir euch deshalb auch keine anderen Auskünfte erteilen. Somit lauten die Antworten folgendermaßen: Castlevania und Hybrid Heaven erscheinen im ersten Quartal '99, Holy Magic Century im Sommer, Mission: Impossible im September und Zelda im November oder Dezember.

3. Könntet ihr bitte etwas mehr Infos zu Zelda: The Ocarina Of Time bringen?
N-ZONE Zum meistgewünschten N64-Spiel versorgen wir euch natürlich regelmäßig mit neuen Infos und Bildern, sofern uns welche vorliegen.

Stefan Schlosser, 95183 Feilitzsch

HÄNDLER-RELEASE

Als aufmerksamem Leser Ihrer Zeitschrift N-Zone ist mir folgendes aufgefallen:
1. Der Release für Castlevania 3D von Konami ist nach Ihren Angaben auf Ende '98 festzusetzen. Das Spiel ist aber beim Theo Kranz Versand bereits erhältlich. Wenn die Angaben stimmen, handelt es sich sogar um eine deutsche Version. Ein Bluff? Wie erklären Sie sich das?

N-ZONE Grundsätzlich empfehlen wir euch, die Angaben im Spielelexikon als Informationsquelle zu verwenden. Anzeigen der diversen Versandhändler werden in der Regel schon lange Zeit vorher erstellt und beruhen daher oftmals auf zum Zeitpunkt des Abdrucks veralteten Daten.

2. In der Ausgabe 4/98 versprechen Sie für die Ausgabe 5/98 eine Komplettlösung zu NHL Breakaway '98 von Acclaim. In der aktuellen Ausgabe fand ich allerdings nicht einen Tip. Wann drucken Sie die versprochenen Tips ab?
N-ZONE Wir hatten bereits einige Kurztips zu NHL Breakaway '98, aus Platzgründen ist es uns jedoch nicht möglich, die geplante Komplettlösung abzudrucken.

Alexander Galbiati, CH-6440 Brunnen
galbiati@bluewin.ch

BURZELTAG!

Erst einmal ein großes Lob an Euch: Nach einem Jahr auf dem Markt seid ihr das beste Videospiele-Magazin in deutscher Sprache. Herzlichen Glückwunsch auch zum Geburtstag!
Nun aber zu meinen Vorschlägen, nachdem ich N-Zone 5/98 gelesen habe:
1. Ihr könntet doch in jeder Ausgabe ein Spiel des Monats küren, das dann ähnlich wie Extreme G einen Sonderteil bekommt. Die Aufkleber und andere Gimmicks könnte man doch weglassen, Informationen dieser Art finde ich wichtiger (zur Not könnte man auch ab und zu mal auf ein Poster verzichten). Forsaken oder demnächst Banjo-Kazooie hätten das doch bestimmt verdient.
N-ZONE Grundsätzlich ist dies keine schlechte Idee, manchmal dürfte es jedoch schwierig sein, in jeder Ausgabe ein Spiel des Monats zu küren, das diesen Titel auch wirklich verdient hätte. Das Poster werden wir dafür generell nicht weglassen, da es sich dabei um einen der beliebtesten Teile

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Jubiläums-Silber-Mario)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Games Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Mnaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 3 Monaten:_____
_____
Will ich demnächst kaufen:_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Wünscht du dir künftig mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Konami-Sonderteil (Beilage)	___	❑	❑	❑
Extreme G 2 (XG2) (S. 8-10)	___	❑	❑	❑
Banjo-Kazooie (S. 12)	___	❑	❑	❑
Iggy's Reckin' Balls (S. 14)	___	❑	❑	❑
Das Spielelexikon (S. 16-19)	___	❑	❑	❑
Forsaken (S. 22-23)	___	❑	❑	❑
NBA Courtside (S. 26-27)	___	❑	❑	❑
Holy Magic Century (Sonderteil)	___	❑	❑	❑
Rampage World Tour (S. 28)	___	❑	❑	❑
Wetrix (S. 32-33)	___	❑	❑	❑
ISS-WM-Spielplan-Poster (S. 35-38)	___	❑	❑	❑
Geburtstags-Poster (S. 47-50)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 54-56)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 58)	___	❑	❑	❑
Yoshi's Story-Lsg. (S. 60-68)	___	❑	❑	❑
Mystical Ninja-Lsg. (S. 70-75)	___	❑	❑	❑
T & T-Sammelkarten (Umschlagseite)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 6/98)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 6 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

N-ZONE

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec 33, 51, 59
Cross 21
Cyber Games 67
Dynatex 63
Gamers Point 73
Konami 11, 15
GT Interactive 57
Media Attack 27
Media Point 53
MVG 65, 67, 77
Nintendo 2, 13
Playcom 29
Theo Kranz 31
Wial 25

von N-Zone handelt. Da die Gimmicks jedoch ohnehin kein fester Bestandteil sind (sondern nur vereinzelt erscheinen), ist auch diese Ausgleichs-Variante nicht möglich. Trotz alldem haben wir in dieser Ausgabe einen 8-seitigen Sonderteil, der sich ausschließlich den neuesten Spielen von Konami widmet.

2. Ihr könntet die Chartsseiten mal gründlich überarbeiten und folgende Rubriken hinzufügen: die Redaktionscharts und einen Wettbewerb, bei dem alle Leser zu drei vorgegebenen Spielen ihre Höchstpunktzahl oder Topzeit einschicken. Die drei Besten werden dann veröffentlicht.

N-ZONE Den von dir beschriebenen Wettbewerb bieten wir in unserer Schwesterzeitschrift Sega Magazin schon seit zwei Jahren unter dem Namen Score Attack. Es hat sich dabei leider herausgestellt, daß man einen derartigen Wettbewerb keineswegs ohne Beweismittel veranstalten kann. Dies würde bedeuten, daß man als Beweis eine Memory Card oder eine Videokassette mitschicken müßte, was jedoch wohl die meisten davon abhält, an einem derartigen Wettbewerb teilzunehmen. Redaktionscharts sind darüber hinaus nicht nötig. Anhand der Wertungen der in jeder Ausgabe getesteten Spiele ist leicht ersichtlich, welche Titel uns in den vergangenen Wochen am besten gefallen haben.

3. Ein Sonderteil, in dem in einem Direktvergleich alle Fußballspiele vorgestellt werden, wäre nicht schlecht.

N-ZONE Darüber haben wir aufgrund der anstehenden Fußball-WM kurz nachgedacht, auf dem N64-Sektor ist ein derartiges Special allerdings als Platzverschwendung einzustufen. FIFA 64 ist nicht erwähnenswert, ISS64 und FIFA 98 sind gleichwertige Fußball-Klassiker, Frankreich 98: Die Fußball-WM ist das ebenso gute, offizielle Spiel zur WM, und ISS 98 kommt zusammen mit Acclaim Sports Soccer wohl erst im September. Dies wäre die Quintessenz des Fußball-Sonderteils.

4. Die Rubrik „Was wird gespielt bei...“ wird allmählich langweilig, es kommt doch sowieso immer das gleiche raus.

N-ZONE Mit dieser Rubrik verfolgen wir nicht nur das Ziel, euch Infos über aktuelle Spiele zukommen zu lassen, sondern wir wollen euch auch die verantwortlichen Leute hinter den Spielen vorstellen.

5. Ihr könntet doch bei Tests im Wertungskasten angeben, welche Alternativen es gibt und wie diese bewertet wurden.

N-ZONE Auf den ersten Blick kein schlechter Gedanke, allerdings schreiben wir ohnehin bei fast jedem Test, wie sich das Spiel im Vergleich zur möglichen Konkurrenz einstufen läßt.

Jan Cromme, BalOUHou3@cyberjunkie.com

BATTERIEN

Ich habe einmal eine Frage zu den Speicherbatterien in zahlreichen Modulen. Wie lange halten solche Batterien bzw. was passiert, wenn das Ende ihrer Lebensdauer erreicht ist? Kann man sie dann auswechseln, oder können sie vielleicht sogar auslaufen und dadurch das Modul beschädigen?

N-ZONE Große Befürchtungen bezüglich der Batterien muß man glücklicherweise nicht haben. Zum einen laden sich diese wieder auf, wenn man das Game spielt, zum anderen handelt es sich um qualitativ hochwertige Batterien mit Auslaufschutz. Nur wenn man ein Modul ein oder zwei Jahre nicht mehr in den Schacht steckt, kann es passieren, daß die Batterie leer wird.

Bodo Elsel

FIFA 98 & WM '98

Erst einmal herzlichen Glückwunsch zum einjährigen Jubiläum. Ich werde die Loblieder mal weglassen, um Platz zu sparen. Ich hätte einige Fragen zu Frankreich 98: Die Fußball-WM.

1. Gibt es in diesem Spiel die gleichen Tricks wie in FIFA 98 (zum Beispiels Solo-Verbot)?

N-ZONE Bislang ist uns nichts davon bekannt, wir gehen allerdings davon aus, daß auch in diesem Spiel eine ganze Reihe von Cheats enthalten sein werden, die sich allerdings auf andere Weise aktivieren lassen.

2. Warum hat Frankreich 98: Die Fußball-WM ein Prozent weniger in der Spielspaß-Wertung bekommen? Nur weil es keinen Liga-Modus und keinen deutschen Kommentator gibt? Wenn ja, dann ist es dumm, weil der Liga-Modus sowieso nach einigen Spieltagen nervt und der deutsche Kommentator schlecht ist.

N-ZONE Gerade für echte Bundesliga-Fans ist es das wichtigste an FIFA 98, daß man mit seinem Lieblingsclub eine ganze Saison durchspielen darf, während man in Frankreich 98 gerade einmal eine WM absolvieren kann und man dazu auch noch einen aussagemäßig gleichwertigen englischen Kommentar zu hören bekommt.

Emmanuel K.Y.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Einige Tricks bei Spielen stellen sich immer wieder eher als Bugs (Programmfehler) heraus. Beispielsweise ist ein Objekt im Spiel eigentlich nur als Hindernis gedacht, es kann vom Spieler aber unter Umständen zum Erreichen von Stellen genutzt werden, an die die Spielfigur eigentlich gar nicht hätte kommen können. Oder aber man fährt eine Rennstrecke verkehrt herum und entdeckt eine Lücke in der Strecke, die man natürlich sofort zu einer kleinen Spritztour nutzt. Eigentlich müßte jedes Spiel so einen „Fehler" haben, man muß ihn nur finden – und wir freuen uns über eure Briefe!

Michael Erlwein

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE (D)

Zusätzliche Teams
Schon beim Einschalten des Gerätes hält man die L-Taste gedrückt, und zwar so lange, bis man den A-Knopf drückt, um ein „Presaison"-Spiel auszuwählen. Bei der Teamauswahl sollte man nun, wenn man nach rechts scrollt, drei neue Teams entdecken können: Left Field, N64 und Nintendo!

Am Korb hängen
Wenn man einen Dunk macht (den Ball von oben in den Korb schmettert), dann sollte man B weiter gedrückt halten. So bleibt man am Korb hängen. Aber besser nicht zu lange, sonst gibt es ein Foul.

YOSHI'S STORY (D)

Wenn man nach jedem Zwischenspiel 6 Melonen eingesammelt hat und dafür eine Herzfrucht bekommt, kann man diese essen. Dadurch erscheint ein Buchstabe, und wenn man alle Buchstaben aneinanderreiht, kommt dabei „YOU ARE YOSHIS GREAT FRIEND" heraus! Niedlich, oder?

AERO GAUGE (D)

Geheime Fahrzeuge
Beendet einfach ein Rennen in ganz genau in einer Zeit von 64:00. Das ist zwar extrem schwer, aber die Autos sind es wert. Leider müßt ihr das auch für jedes der vier Fahrzeuge neu machen!

Extra-Strecken
Auf Controller 2 zum Titelbildschirm gehen. Das Steuerkreuz nun nach oben gedrückt halten. Gleichzeitig R + L + Z + C unten halten und dann alle loslassen. Dann auf Pad 1 „Start" drücken, und die neuen Strecken müßten automatisch erscheinen.

Turbo Start
A und B halten. Dann sagt der Sprecher „Set, Ready, Go!". Ihr müßt genau nach „Ready" B loslassen und werdet nun mit Vollgas losprescheen können.

RAMPAGE WORLD TOUR (D)

Unendlich Leben
Bei der Anzeige der Stadt (der Name und ein Tip werden eingeblendet) drückt man einmal B. Nun sollte „Secret Code Accepted" ertönen. Nun kann man nach dem Ableben im Spiel einfach „Start" drücken und das Spiel fortsetzen.

Allergie
Beim Essen von Pfeffer müssen alle Monster niesen. Wenn Ralph Katzen oder Hunde ißt und wenn Lizzy Vögel ißt, dann passiert das gleiche.

SAN FRANCISCO RUSH (D)

Um an die Alcatraz-Strecke zu kommen, müßt ihr erst einmal einen Kurs beendet haben. Falls ihr das noch nicht geschafft habt, hier der Code dafür: 8DP5KG5L4G59P – G92WVCQY0DRDQ. Danach wählt man das Fortsetzen des Kurses an und läßt die Zeit dann einfach beim Fahren verstreichen. Danach kommt ein kurzer Glückwunsch, und es kann losgehen:

1. Bei der Autoauswahl C links halten, Z drücken, beide loslassen und links drücken.
2. Beim Setup-Bildschirm C oben halten, Z drücken, beide loslassen und oben drücken.
3. Bei der Streckenauswahl C rechts halten, Z drücken, beide loslassen und rechts drücken.
4. Bei der Autoauswahl C unten halten, Z drücken, beide loslassen und unten, L und R drücken.

Das sollte es gewesen sein!!!!

SNOWBOARD KIDS (D)

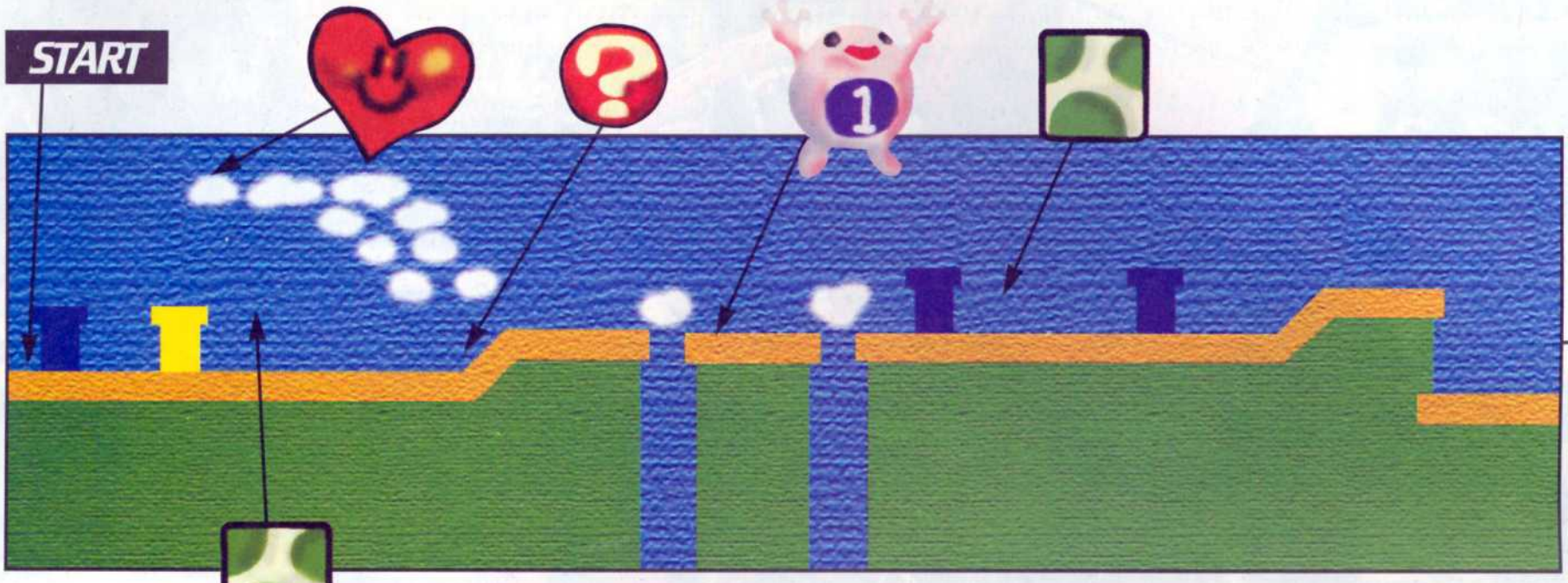
Halte auf einer Geraden den A-Knopf ca. 5 Sek. gedrückt und laß dann wieder los. Nun sollte ein Schrei ertönen und die Geschwindigkeit höher werden. Ohne Schrei funktioniert der Trick auch nicht – also am besten noch einmal versuchen.

Die nächsten sechs Seiten

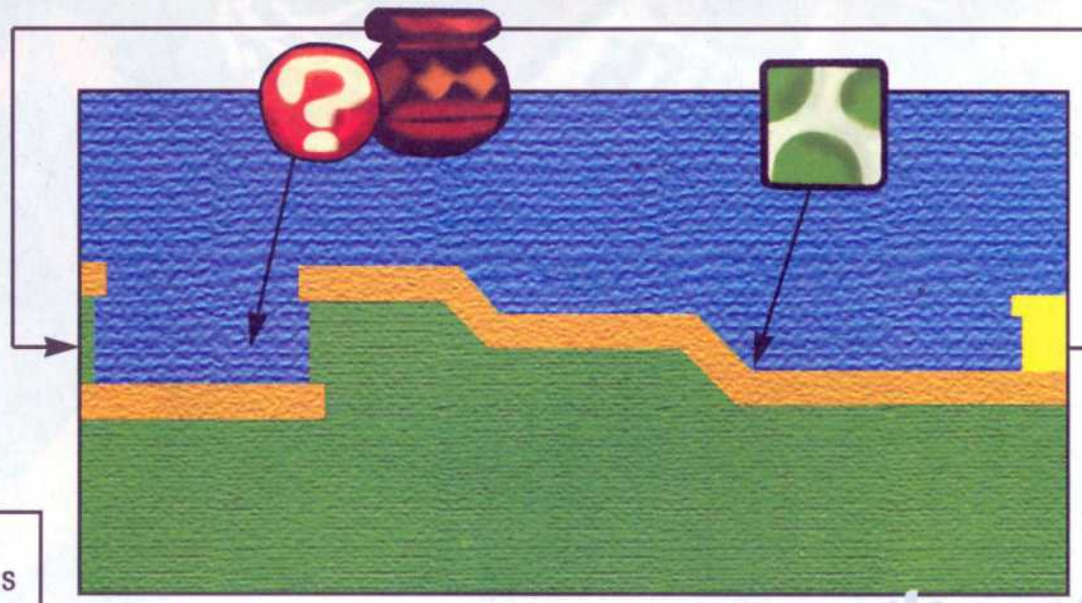
YOSHI'S STORY

Mit Hilfe der Komplettlösung vom letzten Monat müßtet ihr jetzt eigentlich Baby Bowser besiegt, alle Herzen gefunden und Zugang zu allen weiteren Levels bekommen haben. Nun solltet ihr die restlichen Herzen finden und die Höchstpunktzahl erreichen!!!

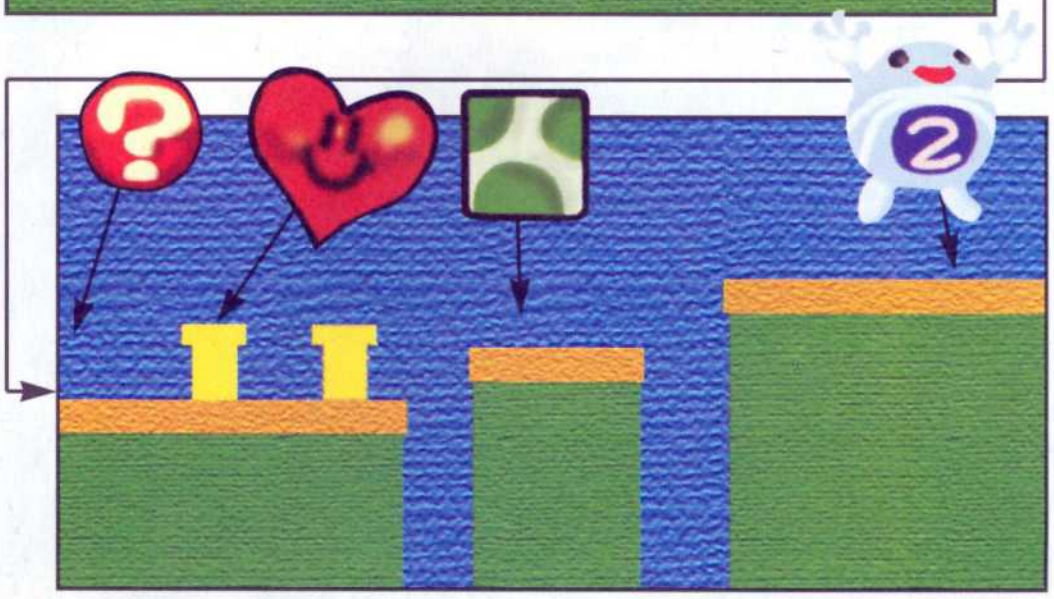
SEITE 1-2: GEHEIMNISWALD



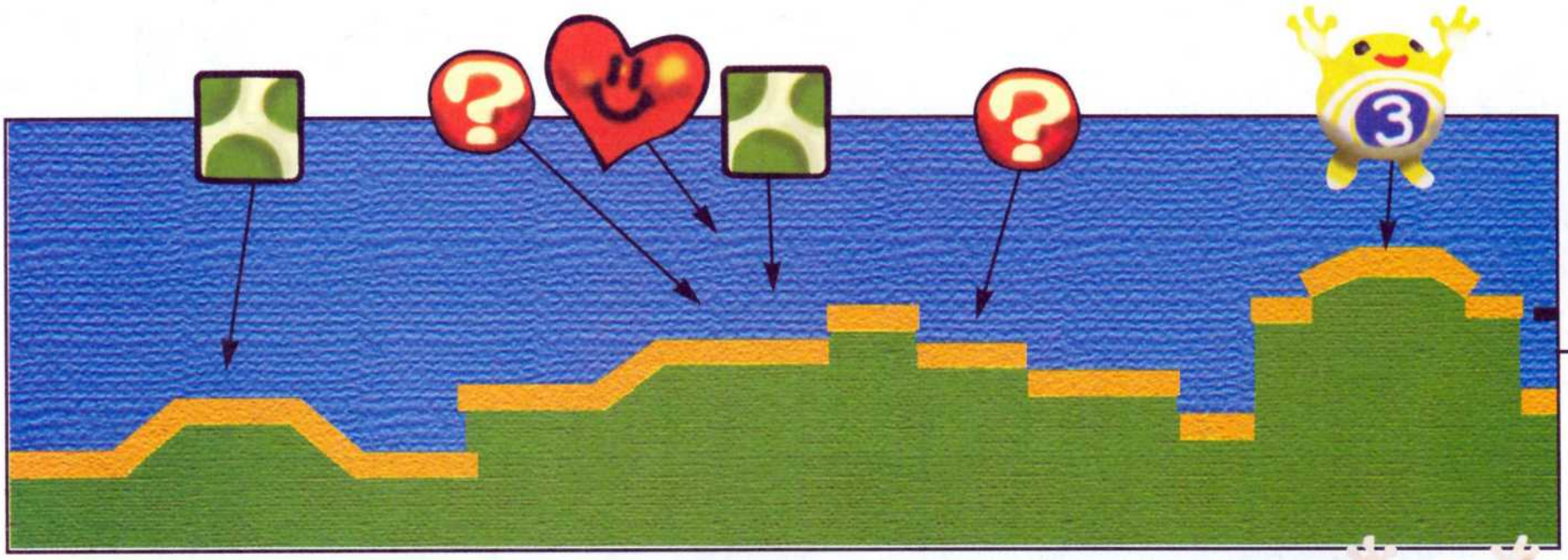
Sammle das erste Herz oben ein, indem du auf das erste Fragezeichen schießt. Dadurch erscheint ein Schalter; wenn du ihn drückst, erscheinen einige Wolken, auf denen du zu dem oberen Herz springen mußt.

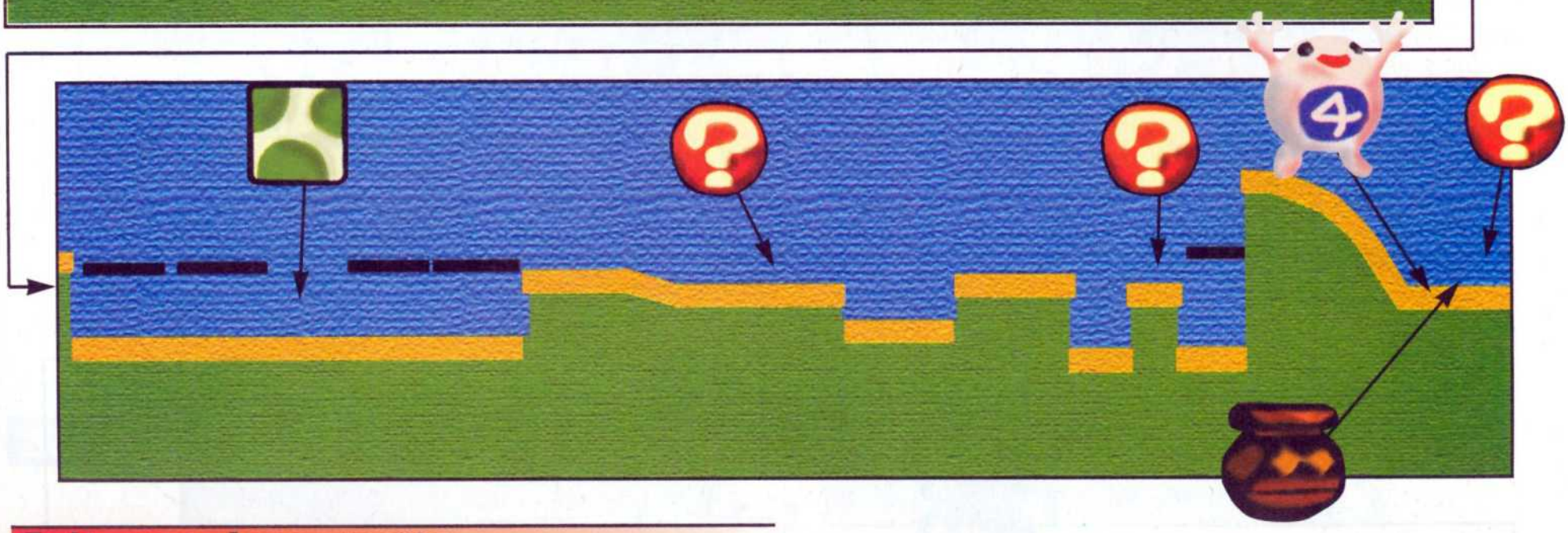


Wenn du auf das zweite Fragezeichen in der Schlucht schießt, erscheint ein Warp-Topf. Springe in den Topf, und du erreichst ein Bonus-Gebiet. Hier mußt du auf der Melonenkiste stampfen, und sieben Melonen fallen herunter. Fange sie alle und gehe zurück, so daß der Melonenturm nach vorne umfällt. Renne nun geradeaus weiter zur Ziellinie, um alle sieben Melonen einzusammeln.

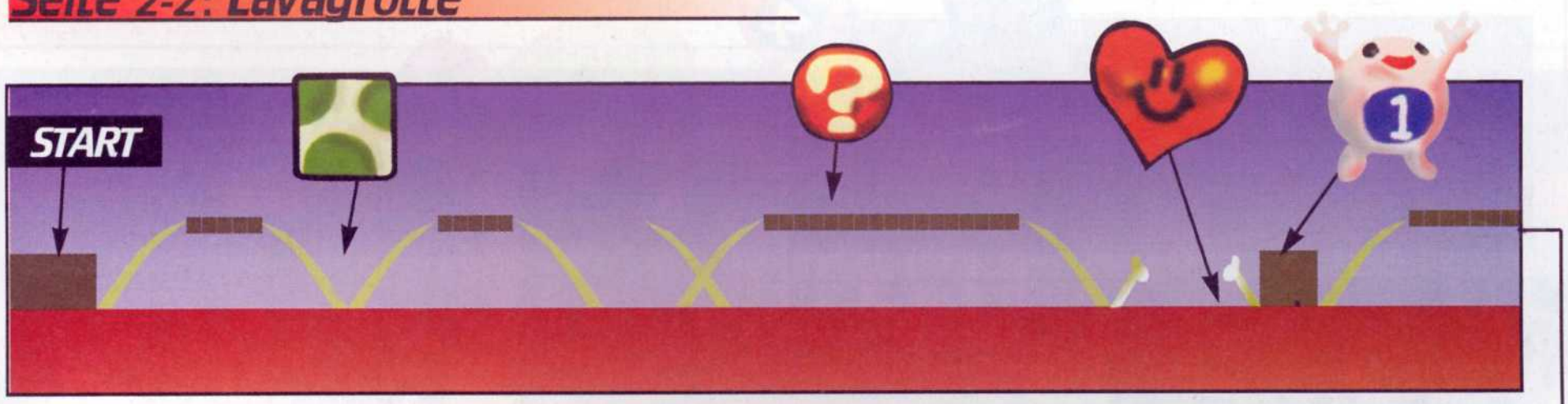


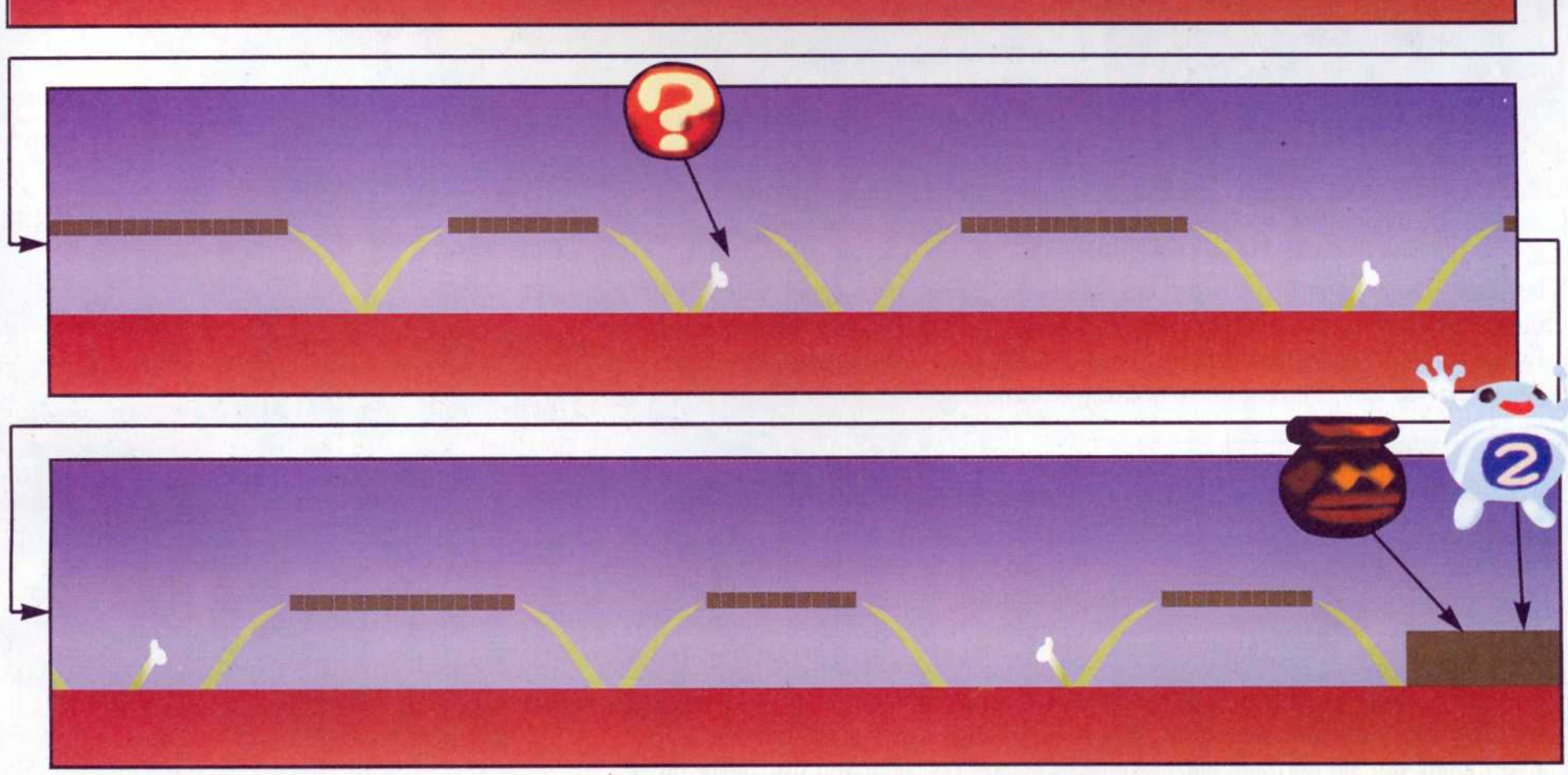
Wenn du auf das gelbe Rohr (siehe Pfeil) stampfst, bekommst du das zweite Herz. Du mußt auf den blauen Block stampfen und dann auf dem Joystick oben drücken, um an das dritte Herz ranzukommen, das sich in der Luft befindet. Schnüffle unten an den Bäumen, um Extramünzen zu bekommen.

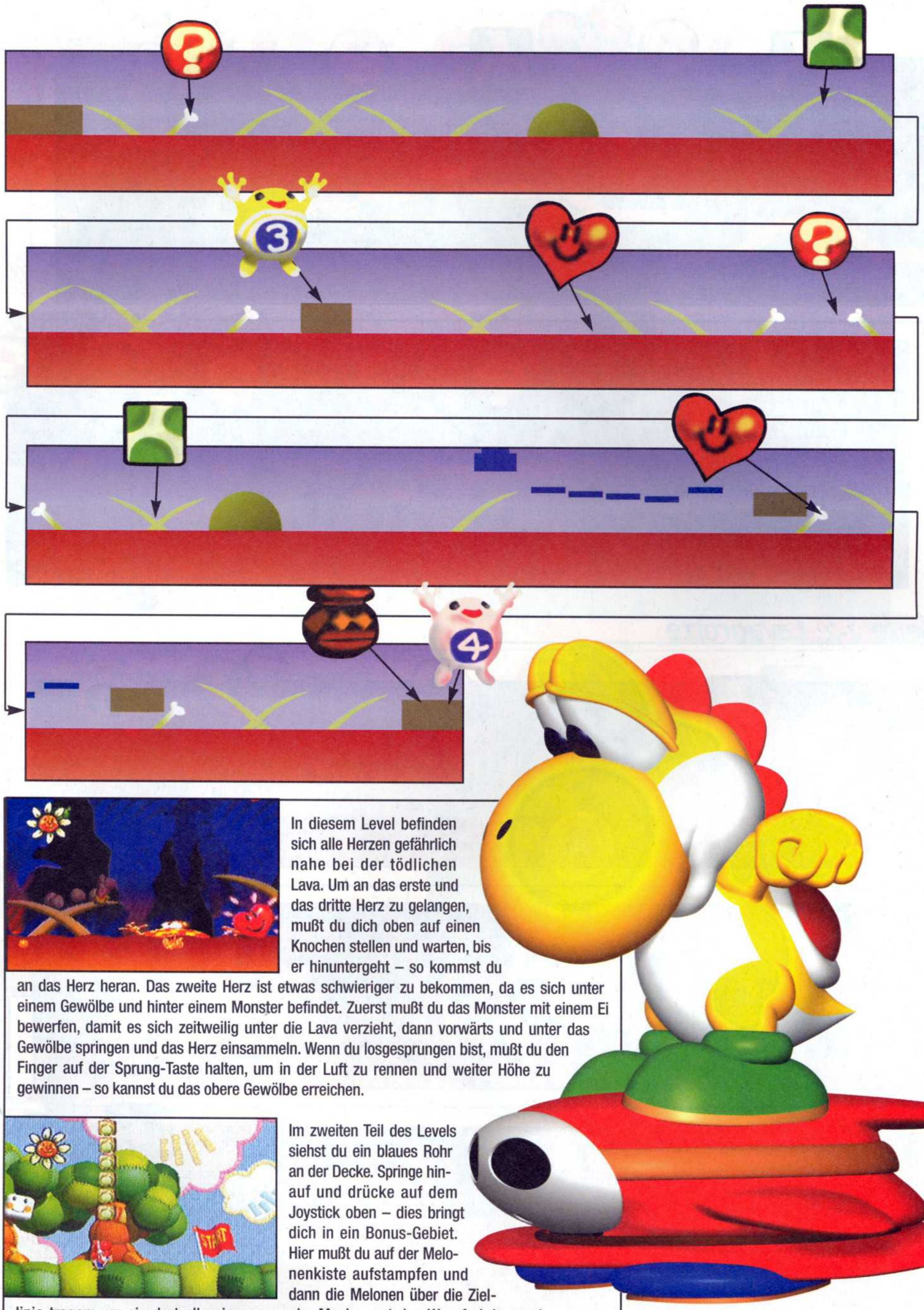




Seite 2-2: Lavagrotte



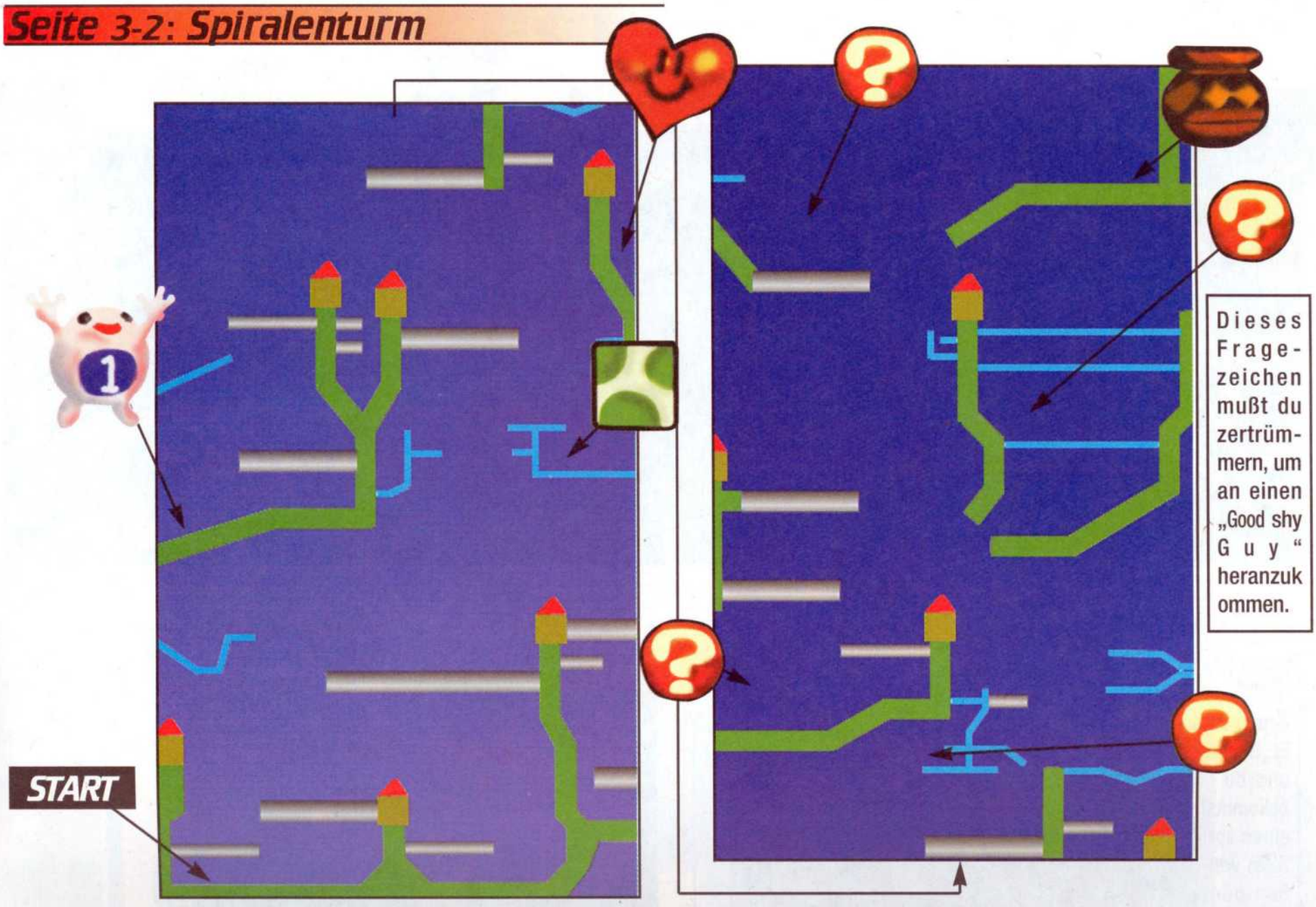




In diesem Level befinden sich alle Herzen gefährlich nahe bei der tödlichen Lava. Um an das erste und das dritte Herz zu gelangen, mußt du dich oben auf einen Knochen stellen und warten, bis er hinuntergeht – so kommst du an das Herz heran. Das zweite Herz ist etwas schwieriger zu bekommen, da es sich unter einem Gewölbe und hinter einem Monster befindet. Zuerst mußt du das Monster mit einem Ei bewerfen, damit es sich zeitweilig unter die Lava verzieht, dann vorwärts und unter das Gewölbe springen und das Herz einsammeln. Wenn du losgesprungen bist, mußt du den Finger auf der Sprung-Taste halten, um in der Luft zu rennen und weiter Höhe zu gewinnen – so kannst du das obere Gewölbe erreichen.

Im zweiten Teil des Levels siehst du ein blaues Rohr an der Decke. Springe hinauf und drücke auf dem Joystick oben – dies bringt dich in ein Bonus-Gebiet. Hier mußt du auf der Melonenkiste aufstampfen und dann die Melonen über die Ziellinie tragen, um sie dort alle einzusammeln. Mache erst den Weg frei, bevor du anfängst. Hier findest du auch einen „Good shy Guy! – wirf einfach ein Ei auf das Fragezeichen.

Seite 3-2: Spiralenturm



Dieses Fragezeichen mußt du zertrümmern, um an einen „Good shy Guy“ heranzukommen.

JOY TECH GERMANY

MEMORY CARD
- Nintendo 64 kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, grün, gelb schwarz und transparent

JOLT PACK
- MEGA-RUMBLE-POWER !
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zumRumble Pack™ Feature
- Erhältlich in schwarz, rot, blau, gelb, grün und grau

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Mermory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

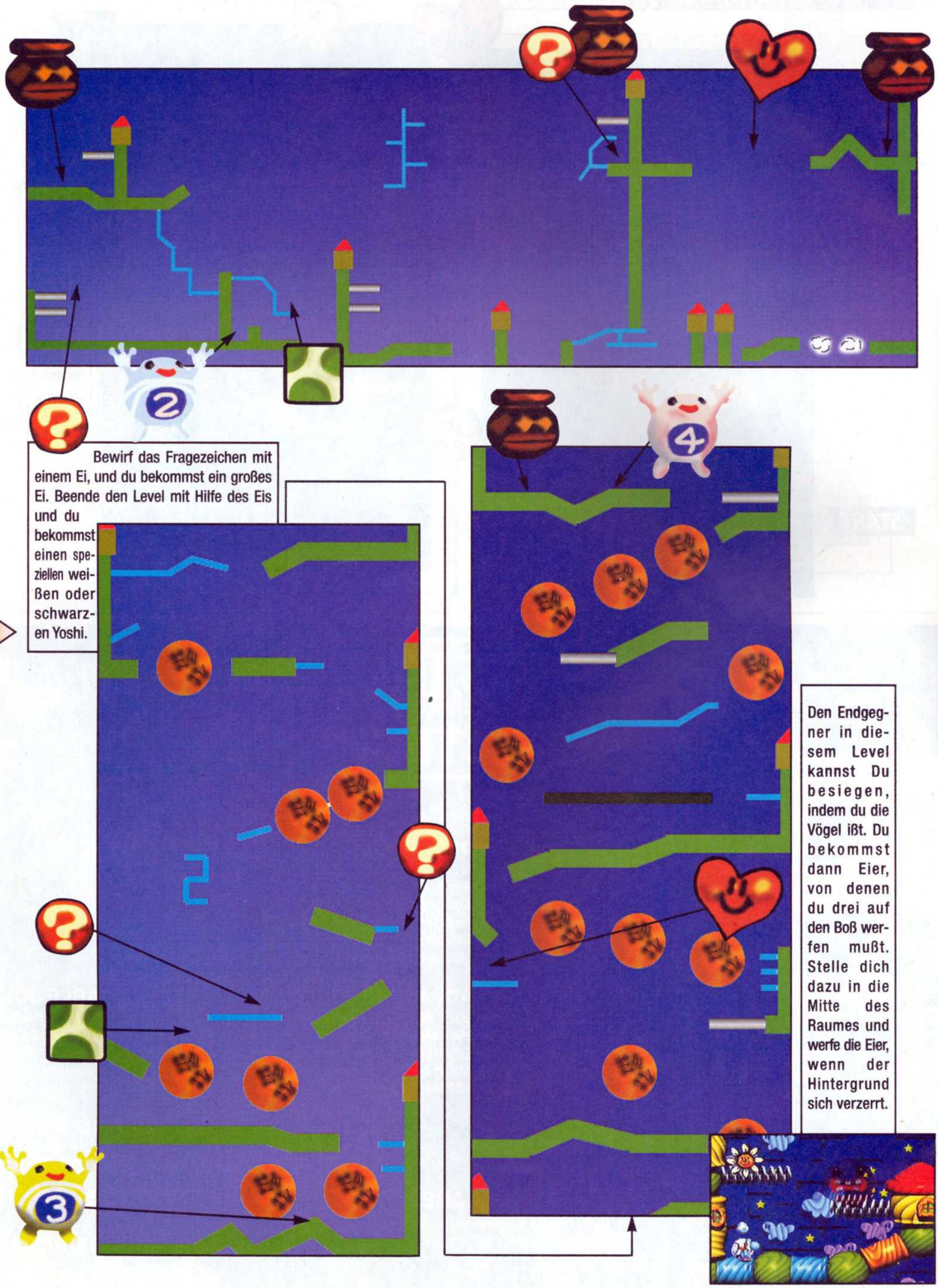
RECHARGABLE JOLT PACK
- Akku-betriebens JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

Scart-Kabel
- Nintendo 64 kompatibel
- 2m lang

EXTENSION KABEL
- Nintendo 64 kompatibel
- Verlängerung für Controller
- 2m lang

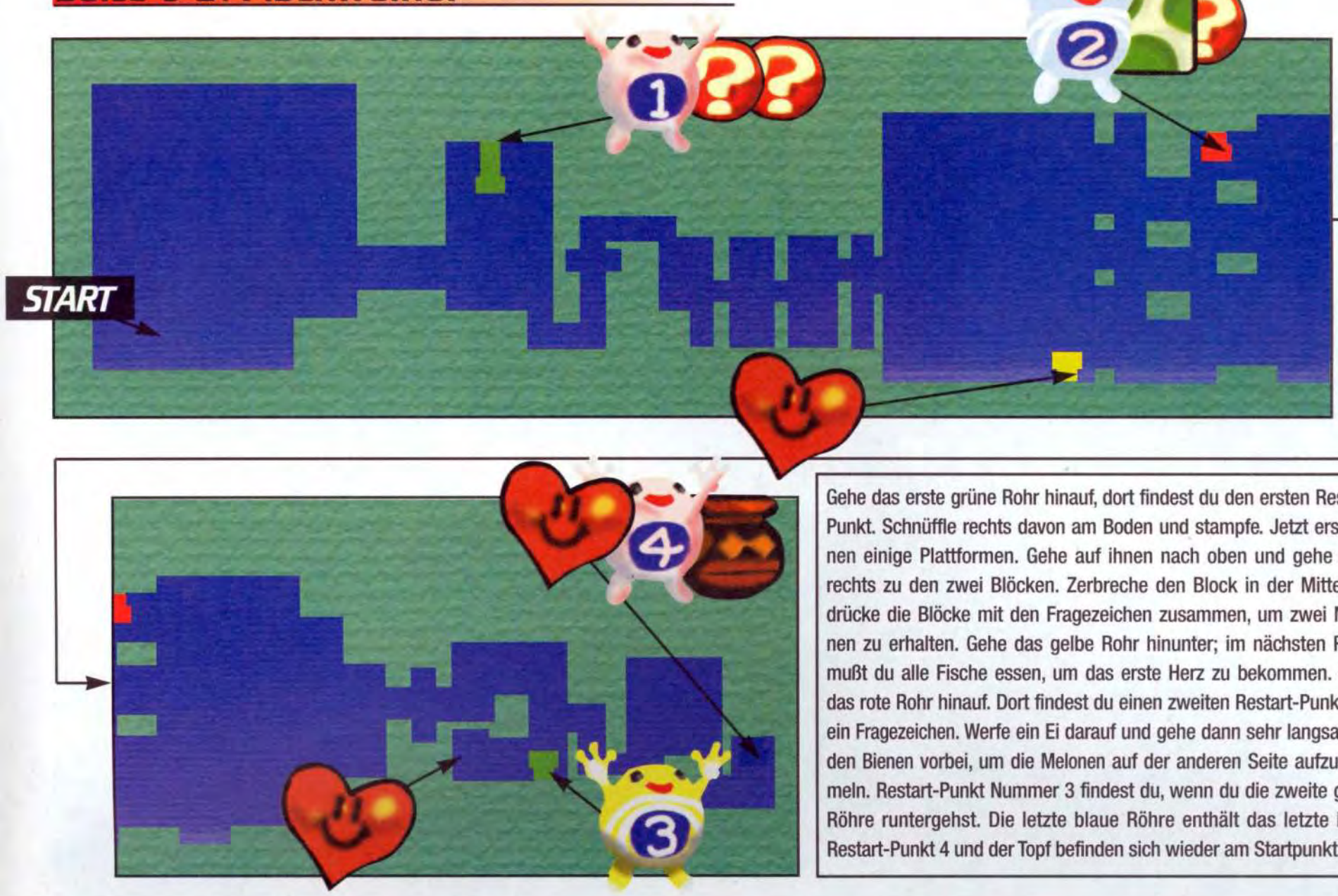
Diese Produkte sind im gut sortiertem Fachhandel erhältlich

Im Exclusivertrieb durch
dynatex
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de


2
Bewirf das Fragezeichen mit einem Ei, und du bekommst ein großes Ei. Beende den Level mit Hilfe des Eis und du bekommst einen speziellen weißen oder schwarzen Yoshi.
4
Den Endgegner in diesem Level kannst Du besiegen, indem du die Vögel ißt. Du bekommst dann Eier, von denen du drei auf den Boß werfen mußt. Stelle dich dazu in die Mitte des Raumes und werfe die Eier, wenn der Hintergrund sich verzerrt.
3

Seite 4-2: Dschungelsumpf

Seite 5-2: Fischweiher



Gehe das erste grüne Rohr hinauf, dort findest du den ersten Restart-Punkt. Schnüffle rechts davon am Boden und stampfe. Jetzt erscheinen einige Plattformen. Gehe auf ihnen nach oben und gehe nach rechts zu den zwei Blöcken. Zerbreche den Block in der Mitte und drücke die Blöcke mit den Fragezeichen zusammen, um zwei Melonen zu erhalten. Gehe das gelbe Rohr hinunter; im nächsten Raum mußt du alle Fische essen, um das erste Herz zu bekommen. Gehe das rote Rohr hinauf. Dort findest du einen zweiten Restart-Punkt und ein Fragezeichen. Werfe ein Ei darauf und gehe dann sehr langsam an den Bienen vorbei, um die Melonen auf der anderen Seite aufzusammeln. Restart-Punkt Nummer 3 findest du, wenn du die zweite grüne Röhre runtergehst. Die letzte blaue Röhre enthält das letzte Herz. Restart-Punkt 4 und der Topf befinden sich wieder am Startpunkt.

HIT TIP
CYBER GAMES
HIT TIP

SOFTWARE

AERO FIGHTER ASSAULT	DM 139,-
BANJO & KAZOOIE	**DM 89,--**
BUST A MOVE 2	**DM 109,-**
CRUIS'N USA	DM 89,-
CRUIS'N WORLD	DM 89,-
DIDDY KONG RACING	DM 89,-
DUAL HEROES	DM 139,-
FIFA '98	DM 129,-
FIGHTER'S DESTINY	DM 139,-
FORSAKEN	**DM 119,-**
FRANKREICH '98 -DIE FUSSBALL-WM	DM 129,-
GOEMON-MYSTICAL NINJA	DM 139,-
JOHN MADDEN 64	DM 139,-
JOUST X	DM 129,-
LYLAT WARS	DM 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS '98	DM 139,-
NBA COURTSIDE	DM 89,-
NBA PRO '98	DM 139,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DM 119,-
NHL BREAKAWAY '98	DM 119,-
OLYMPIC HOCKEY '98	**DM 129,-**
SNOWBOARD KIDS	DM 89,-
VIRTUAL CHESS	**DM 119,-**
WCW VS. NWO	DM 139,-
YOSHI'S STORY	**DM 89,-**
YOSHI'S STORY SPIELEBERATER	DM 24,-

HARDWARE

N 64 GRUNDGERÄT	**DM 299,-**
N 64 CONTROLLER IN DEN FARBEN BLAU ,GELB ,GRÜN, ROT, SCHWARZ	DM 59,-
N64 RUMBLE PACK (OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN)	**DM 39,-**
N64 RUMBLE PACK INCL. MEMORY CARD (OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN)	**DM 39,-**
RF SET (ANTENNENKABEL)	DM 49,-
N64CONTROLLER PACK	DM 39,-

HARDWARE FREMDHERSTELLER

ANTENNENKABEL	DM 29,-
GAMEBUSTER	DM 109,-
MAD CATZ LENKRAD INCL. RUMBLE PACK	**DM 159,-**
RGB SCARTKABEL	DM 15,-
S-VHS SCARTKABEL	DM 69,-
CONTROLLER VERLÄNGERUNG	DM 15,-
MEMORYCARD 256K	DM 25,-
MEMORY CARD 4X (1MEG)	DM 49,-

VERSANDKOSTENFREI*

MO. -FR. 09.00 -19.00 UHR
BESTELLUNG 0491-92806-31

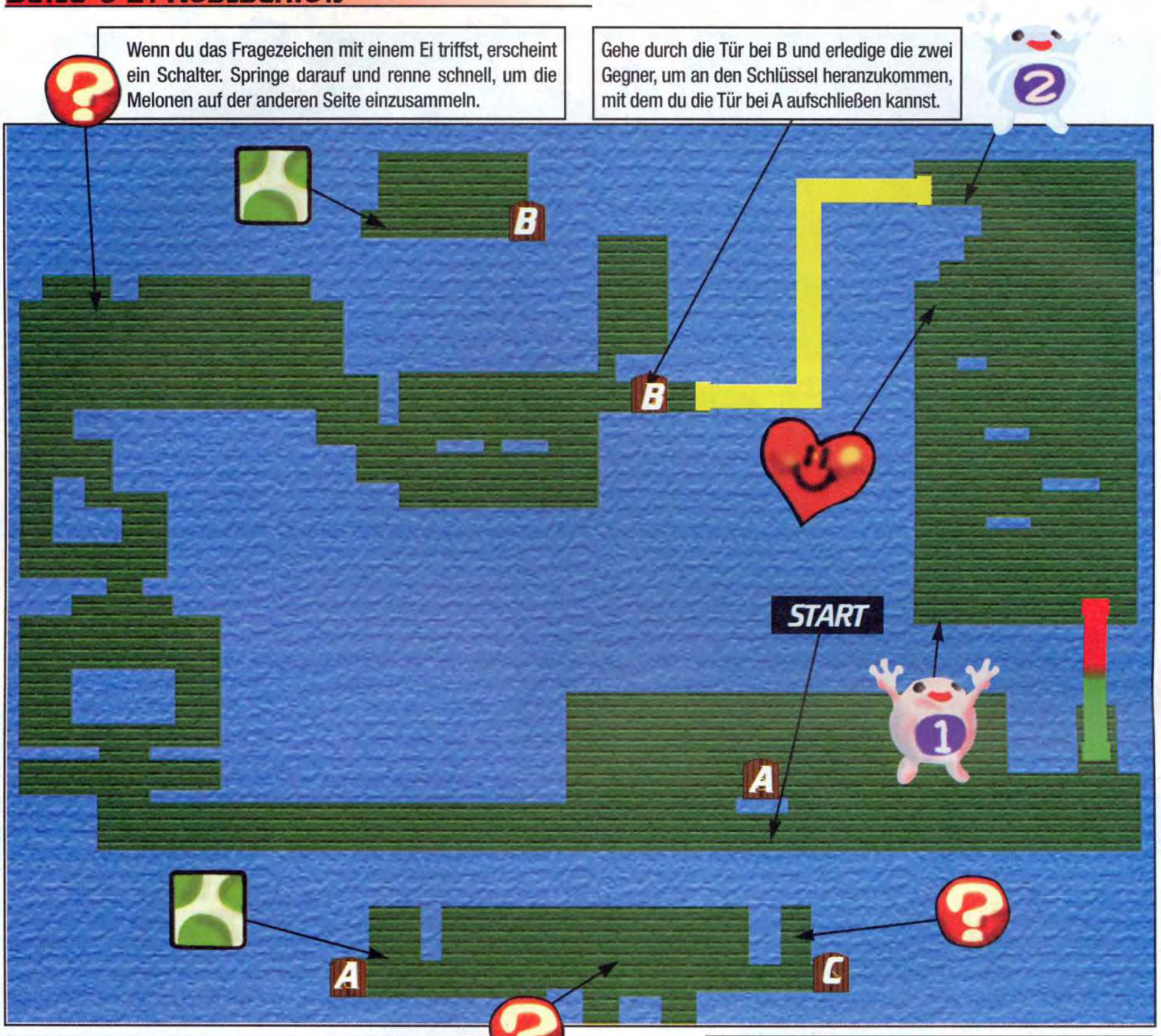
CYBER GAMES GESELLSCHAFT FÜR COMPUTER UND VIDEOSPIELE mbH
TELEFON :0491 - 92806-31 FAX : 0491 -92806-18
FRIESENSTR. 62 - 26789 LEER

*DRUCKFEHLER UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. VERWENDETE LOGOS UND NAMEN SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN IHRER HERSTELLER. WIR LIEFERN AB EINEM BESTELLWERT VON DM 50,--.VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG BEI LASTSCHRIFTEINZUG (BEI BESTELLUNG BITTE KONTONUMMER ANGEBEN).BEI NICHT ANGENOMMENEN SENDUNGEN BERECHNEN WIR EINE PAUSCHALE BEARBEITUNGSGEBÜHR VON DM 20,-.VERSANDKOSTEN BEI BARNACHNAMELIEFERUNG BETRAGEN DM 9,20.ANGABEN OHNE GEWÄHR.

Seite 6-2: Rostschloß

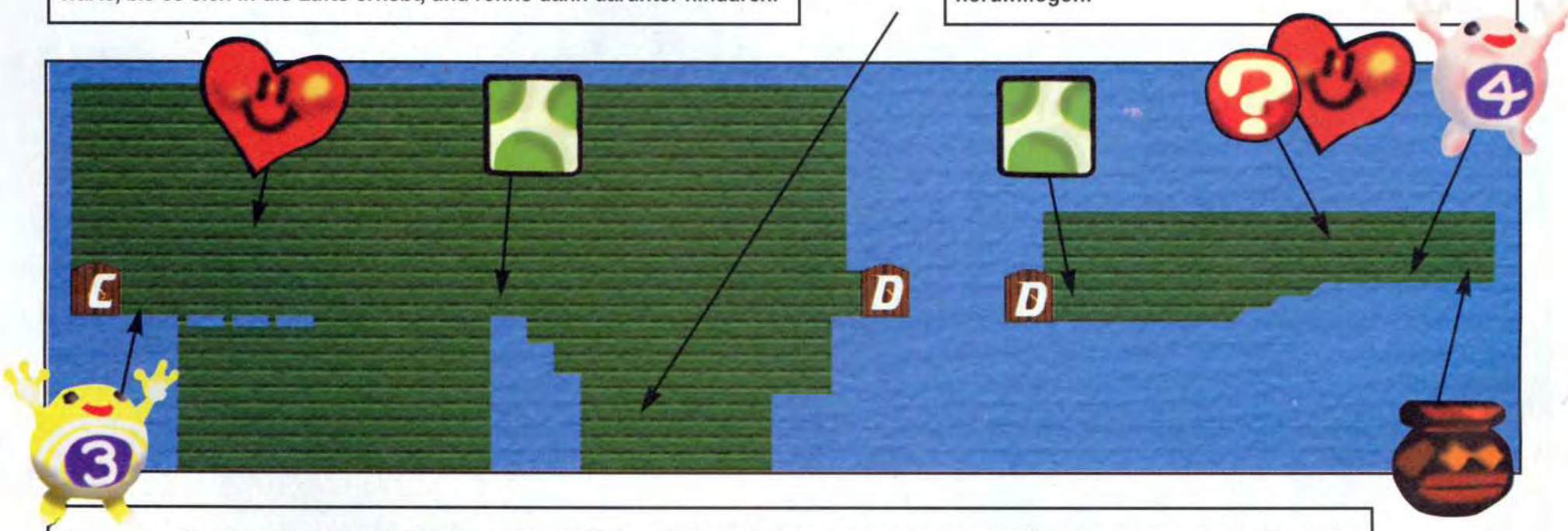
Wenn du das Fragezeichen mit einem Ei triffst, erscheint ein Schalter. Springe darauf und renne schnell, um die Melonen auf der anderen Seite einzusammeln.

Gehe durch die Tür bei B und erledige die zwei Gegner, um an den Schlüssel heranzukommen, mit dem du die Tür bei A aufschließen kannst.



Nach Tür A, mußt du erst einmal an den stacheligen Hindernissen vorbeikommen, die herunterfallen. Gehe vorsichtig nahe genug heran, daß die Hindernisse herunterfallen können, aber nicht so nahe, daß sie dich treffen. Springe dann entweder über das Hindernis oder warte, bis es sich in die Lüfte erhebt, und renne dann darunter hindurch.

Um über diesen Abgrund drüberzukommen, mußt du die Plattform ganz unten benutzen und dann mit dem Joystick deine Position kontrollieren, damit du die Icons einsammeln kannst, die hier herumliegen.



Um das zweite Herz einzusammeln, mußt du auf einen der zwei sich drehenden Bälle springen, um die richtige Höhe zu erreichen. Achte darauf, in der Mitte auf die Bälle zu springen, sonst könntest du leicht herunterfallen, und das wär's dann!

Der erste Teil

MYSTICAL NINJA

Mystical Ninja bietet einfach alles, was ein gutes Spiel braucht: eine aufregende Spielwelt, interaktive Charaktere, eine packende Handlung und vor allem ein gelungenes Gameplay! Trotzdem ist es kein Kinderspiel, durchzukommen, und deshalb bringen wir hier den ersten Abschnitt unserer zweiteiligen Lösung zu Mystical Ninja.

GOEMONS STADT

Du beginnst in Goemons Haus in Oedo Town. Verlasse das Haus und gehe nach links. Schnappe dir die Medaillen auf der Plattform, die auf dem Teich schwimmt (keine Angst vor dem Wasser, es stellt keine Gefahr dar), und gehe durch die Tür beim pinkfarbenen Baum.

Wenn du dich mit den Leuten unterhältst, denen du begegnest, erfährst du etwas über ein UFO. Gehe ganz nach links, bis du zu einem roten, stallartigen Gebäude kommst, in dessen Inneren du eine große, vasenförmige Konstruktion mit einigen japanischen

Charakteren findest. Wende dich nach rechts und gehe zu den Doppeltüren in der oberen linken Ecke der Karte. Nun bist Du in einem Abschnitt, der nach links abbiegt. Wenn du durch die Tür mit dem blauen Vorhang gehst, die vor dir liegt, kommst du zu einem Wahrsager. Spreche mit ihm, wenn du möchtest, und gehe dann durch die Tür zu deiner Linken hindurch. Dadurch gelangst du ins Freie, wo dir Monster begegnen können; sei also auf der Hut! Gehe zu der Hütte auf dem Hügel und spreche mit den Leuten, die du darinnen findest; einer von ihnen gibt dir eine Karte von Japan.

Sammle in der nordöstlichen Ecke die silberne Glücks-Puppe ein und gehe durch die Tür im Norden zum Berg Fuji.

Nun mußt du auf den Berg steigen. Nehme die erste Leiter und ignoriere die zweite. Springe über die Schlucht und hole dir die silberne Glücks-Puppe. Gehe zurück zur Leiter und klettere weiter hinauf. In dem Krater triffst du auf unzerstörbare, federartige Gegner. Gehe nahe an sie heran und lasse sie über dich hinüberspringen. Gehe weiter in den Beg hinein und zur anderen Seite hinüber. Dann mußt du auf den Gipfel klettern, wo du eine Hütte findest.

Geh hinein und frage Mokubei nach der Pipe. Er gibt dir die Chain Pipe, mit der du ansonsten unpassierbare Schluchten überqueren kannst. Benutze die verschiedenen Türen in dieser Gegend, um an Power-Ups und an Geld zu gelangen. Springe dann vom Berg und gehe zur Stadt zurück. Gehe durch

die L-förmige Sektion zu der Gegend mit dem roten Stall mit dem vasenförmigen Ding. Hier gibt es im Norden zwei Türen. Gehe durch die rechte Tür und dann über die Brücke und durch die Türen vor dir. Dann

siehst du kaputte Brücken mit Sternenkisten – ein Glück, daß du die Chain Pipe hast. Benutze die linke und folge dem Pfad, bis du zu einer silbernen Glücks-Puppe kommst. Gehe dann auf dem gleichen Weg zurück und gehe über die rechte Brücke. Dann folgst du dem Weg die Rampen hinauf und gelangst zum Eingang von Odeo Castle. Speichere das Spiel an dem Hinweisschild, bevor du hineingehst.

IM SCHLOSS

Zerschlage die Geldtöpfe in der ersten Gegend und gehe dann durch die Türen nach Norden. Wende dich nach links und benutze die Chain Pipe, um über die Spalten zu kommen. Du kannst sie auch gut dazu benutzen, um die Monster in der Nähe wegzuputzen Nimm den silbernen Schlüssel mit. Gehe den Weg über die Spalten zurück und wende dich nach rechts. Genau vor dir befindet sich eine verschlossene Tür, die du jetzt öffnen kannst. Gehe hindurch und nimm die erste Tür rechts. Wenn du absolut jeden Gegner

beseitigt hast, erscheint ein Schlüssel auf dem Gestell. Nimm ihn mit und verlasse den Raum. Geradeaus befindet sich ein Raum mit Wasser, auf dem Schildkröten-Plattformen schwimmen und in dem sich Pfeiler zum Darüberlaufen befinden. Durchsuche diesen Raum, bis du eine silberne Glücks-Puppe auf einer einzelnen Holz-Plattform findest, die von einer Schildkröte getragen wird. Mr. Elly Fant auf der grün bepflasterten Plattform gibt dir die Schloßkarte. In der Ecke des Raumes, der am weitesten von der Tür entfernt ist, durch die du hereingekommen bist, findest du ein kleines Geländer, hinter dem sich ein kurzer Durchgang befindet, der zu einer verschlossenen Tür führt, durch die du gehen mußt. Du kommst in einen Raum, in dem sich dir gegenüber eine weitere verschlossene Tür befindet. Hier fliegen Fliesen auf dich zu. Wenn du mit der Chain Pipe drei davon zerschlägst, erscheint ein Schlüssel bei der verschlossenen Tür. Gehe durch die Tür, erledige die Gegner und wende dich nach rechts und gehe durch eine weitere Türe. Laufe zur nächsten Tür weiter und gehe hindurch. Nun befindest du dich in einem Raum, dessen Fußboden die gleiche Farbe hat wie in dem Raum, in dem die Fliesen auf dich zu geflogen sind. Der Fußboden ist hier stabil, dafür mußt du aber alle Gegner erledigen, um den goldenen Schlüssel mitnehmen zu können. Gehe wieder hinaus und zur nächsten Tür, wo du eine Spalte mit einer Sternenkiste findest. Um sie zu überwinden, mußt du in die Spalte springen und mit der Chain Pipe feuern, bevor du fällst.

Gehe an der verschlossenen Tür vorbei und durch die nächste hindurch. Dort befindet sich ein kleiner Raum voller Geldtöpfe und Power-Ups. Schnappe sie dir, gehe durch die verschlossene Tür und springe auf das erhöhte Quadrat, denn es handelt sich hierbei um einen Lift, der zum zweiten Geschoß fährt. Bewege dich nun vorwärts und springe dabei über die Kugelmonster. Im nächsten Raum befinden sich drei riesige Pressen und eine verschlossene Tür.

Wenn die erste Presse herunterkommt, mußt du draufspringen, und wenn sie wieder hochfährt, mußt du zur mittleren rüberspringen. Sammle den Schlüssel ein, springe herunter und gehe durch die seitliche Tür. Nimm die silberne Glücks-Puppe mit und gehe damit durch die verschlossene Tür. Nun befindest du dich wieder in einem Raum mit Wasser. Gehe den Weg entlang und springe dabei über die Stachelbälle. Laufe dann durch die erste Tür. Gehe zu den Sternenkisten-Spalten (hier mußt du wieder springen) und durch die linke Tür und nimm den Schlüssel mit. Gehe zu dem Wasserraum zurück und laufe auf dem Weg rechts auf die verschlossene Tür zu. Kurz davor findest du Mr. Arrow, der dir die Position des Bosses auf der Karte zeigt.

Wenn du durch die geschlossene Tür gegangen bist, mußt du geradeaus durch alle Räume weitergehen, bis du zum nächsten Lift kommst. Fahre hinauf, und du begegnest dem Baron, der mehr Kohl redet als ein bekannter Politiker.

Wenn er sich bewegt, mußt du ihm durch die sich verschiebenden Wände folgen und die silberne Glücks-Puppe mitnehmen. Danach triffst du den ersten Boß, King Robot Congo.

Er ist nicht schwer zu besiegen – zerschlage das rote Licht auf seinem Kinn und laß' die Flammen, die er ausstößt, über dich hinwegschießen, während du still stehst; über die gelben, sich drehenden Strahlen mußt du dagegen drüberspringen. Wenn er fällt, hinterläßt er dir den Miracle Moon (Wundermond). Nimm ihn mit, und die Tür vor dir öffnet sich. Gehe aber nicht durch diese Tür hindurch, sondern laufe den Weg zurück, den du gekommen bist, fahre zum zweiten Stockwerk hinunter und schaue auf die Karte. Siehst du dir Tür, die du noch nicht ausprobiert hast? Dort hat dir vorher eine riesige Hand den Weg versperrt. Jetzt ist sie weg – gehe also hindurch, dann findest du einen Raum, der mit Bonus-Gegenständen nur so vollgestopft ist. Wenn du hier fertig bist, gehst du zurück zu dem Raum mit dem Boß und läufst durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Dort triffst du auf Prinzessin Yuki und den Lord. Erkläre dich damit einverstanden, ihm zu helfen, und er gibt dir einen Super-Paß, mit dem du die Stadt durch das Tor verlassen kannst. Speichere das Spiel, und du wirst dich außerhalb der Burg wiederfinden.

DER KRIEGSROBOTER

Gehe zurück zur Stadt. Wenn du in das Gebiet mit dem Wasser kommst, mußt du sofort hineinspringen und in den Tunnel direkt gegenüber hineinschwimmen.

Weiter geht's in den nächsten Tunnel und dann nach rechts in die L-förmige Sektion. Wenn du die silberne Glücks-Puppe eingesammelt hast, mußt du auf die Plattformen und dann auf die Brücke springen. Sprich mit den Wachen – sie lassen dich passieren. Gehe durch das Tor und über die Brücke und wende dich nach rechts. Wenn du durch das nächste Tor gehst, kommst du in einen Tunnel. Gehe durch den Tunnel und klettere auf den Berg auf der anderen Seite. Wenn du zu der Pagode gehst, fällt sie hinunter, und du siehst eine Demo-Szene.

Jetzt triffst du wieder den Baron, der seinen Roboter Kashiwagi herbeiruft. Nun mußt du in deinen eigenen Roboter namens Impact steigen. Wenn du jetzt über die Hügel skatest, mußt du alles zerschlagen, was dir im Weg ist. Du bekommst Energie, indem du in Gebäude hineinfährst oder Gegner erledigst. Springe über Spalten und Brücken hinweg, gib' aber darauf acht, immer früh genug zu springen, denn die Beschleunigung von Impact hat zur Folge, daß man leicht zu spät springt, und wenn man fällt, verliert man Energie. Wenn du den Kriegsroboter Kashiwagi erreichst, mußt du Impacts Moves und Combos einsetzen (siehe Handbuch). Die wichtigsten Attacken sind hier: Gegner ergreifen (R-Taste benutzen), Gegner heranholen (A oder B) und Gegner mit einer Linken (A) oder einer Rechten (B) schlagen. Die Attacke 1-2 (B, B, A) und Sprung/Tritt (unten C, unten C, A) kannst du einsetzen, wenn du ihn eingeholt hast und wenn deine Laserkraft auf voll steht.

Dabei kannst du die Laser-Mund-Attacke einsetzen, um Super-Schaden anzurichten. Mit Z kannst du Nasen-Raketen abfeuern, aber damit verbrauchst du dein ganzes Geld. Wenn du einen Pilz oder eine heranschießende Rakete erwischst, bekommst du fünf Medaillen zurück. Wenn er sein Doppelgänger-Hologramm herbeiruft, mußt du es dreimal treffen, um es wieder loszuwerden.

Wenn du den Droiden erledigt hast, mußt du speichern und über die Brücke nach Zazen-Stadt gehen.

ZAZEN-STADT

Wenn du in die Stadt hineinkommst, triffst du eine neue Figur, Yae. Du kannst auf sie umschalten, indem du unten C drückst. Wenn du weitergehst, triffst du einige Stadtbewohner. Gehe die enge Treppe hinauf, dort befinden sich einige Läden. Wenn du willst, kannst du sie benutzen. Gehe durch die linken Türen zu der Brücke. Dort triffst du Benkei.

Mit diesem Typen hast Du keine Probleme, und du mußt ihm auch nicht deine Sachen geben. Benutze stattdessen die Leiter rechts von der Brücke, die in das Wasser führt.

Wende dich nach rechts, schwimme in den Tunnel und sprich mit Ushiwaka, der Fischersfrau. Frage sie, ob sie Benkei kennt, und sage ihr, daß du die Brücke überqueren willst. Sie gibt dir eine Aufgabe, die du erfüllen mußt – für sie fischen zu gehen. Du kannst die Fische in den Tunnels fangen, und zwar in dieser Reihenfolge: drei blaue Fische, fünf gelbe Fische und acht rote Fische.

Um einen Fisch zu fangen, mußt du in ihn hineinlaufen. Es macht nichts aus, wenn du über einen mit der falschen Farbe rennst, denn die spielen eh keine Rolle. Nach jeder erfüllten Aufgabe mußt du zu Ushiwaka zurückkehren, um dir die nächste geben zu lassen. Wenn du fertig bist, gibt sie dir die Achillesferse, einen Holzklotz. Nimm ihn und fordere Benkei heraus. Der Erzähler sagt dir freundlicherweise, was du tun mußt. Die ersten zwei Schläge sind leicht: Wirf, wenn er auf dem Weg nach oben ist. Beim dritten Schlag verteidigt er sich jedoch, indem er deine Waffen mit seiner Streitaxt zertrümmert. Ziele genau in dem Moment, bevor er springt. Er gibt dir Sasuke, den mechanischen Ninja, den du später noch gut gebrauchen kannst.

Gehe durch die Türen und folge dem Pfad mit den Rampen, der an der Pagode vorbeiführt. Schalte die Karte an (rechts C). Hier führen zwei Wege nach Westen. Folge dem oberen, der direkt nach Westen führt, dann kommst du in den Bambus-Wald und danach zum Schildkröten-Stein.

Schiebe den Stein nach Westen (direkt von den Rampen weg), und Münzen fallen vom Himmel herab. Springe über die Barrieren und schiebe ihn nach Norden, um die Pagoden-Türen zu öffnen. Wenn du ihn nach Süden schiebst, bekommst du eine silberne Glücks-Puppe. Bewege ihn nach Osten, und du wirst zu einem roten Tor auf der Awaji-Insel teleportiert. Wenn du durch das Tor gehst, wirst du auf ein Schiff gebeamt. Springe vom Schiff und schwimme zur östlichen Insel. Überquere die Brücke und gehe die westliche hinauf. Nun bekommst du eine silberne Glücks-Puupe und gelangst an ein Teleport-Tor. Gehe hindurch, und du bist wieder auf Awaji. Gehe nach Osten, an Land. Der Ausgang oben rechts führt zu dem südwestlichen Pfad, auf dem du vorher schon gelaufen bist. Auf dem Hügel befindet sich ein Coffee Shop (suche nach dem südlichsten gelben Punkt auf der Karte), hinter dem du ein Überraschungs-Paket mit einem Extra-Leben findest. Gehe weiter zum Touristen-Zentrum, das auf der Karte als gelber Punkt auf einer Insel über einer Brücke dargestellt ist. Auf dem steinernen Weg findest du auf der linken Seite, bevor du auf eine Holzbrücke kommst, eine silberne Glücks-Puppe auf einem schmalen Sims. Wenn du in das Touristen-Zentrum kommst, mußt du dich damit einverstanden erklären, der Lady mit ihrem Drachen zu helfen. Du kannst Koryuta zähmen, indem du immer in der Mitte stehen bleibst und

darauf achtest, nicht herunterzufallen. Weiche außerdem immer den fliegenden Gegnern aus.

Gehe weiter zu dem Drachenkopf, bis du Colon triffst. Weiche zurück, wenn er gelb wird und sich dreht, und feuere Silberkugeln ab, und wenn er anhält, mußt du an ihn heran und ihn einmal schlagen. Indem du

dies etwa ein halbes Dutzend Mal wiederholst, besiegst du ihn. Koryuta (in menschlicher Form) gibt dir Koryutas Flöte, mit der du ihn herbeirufen kannst, wenn du dich im Freien befindest. Er kann dich zu jedem bringen, bei dem du schon warst, was dir jede Menge Lauferei erspart.

BERG KOMPIRA UND DARÜBER

Von deinem Landepunkt aus führt der nördliche Pfad nach Kompira Mountain, der südliche bringt dich nach Folky-poke Village. Gehe den Weg ganz den Berg hinauf; es ist leichter, den Gegnern auf den Stufen auszuweichen, als gegen sie zu kämpfen. Feuere fünf Münzen in den Schrein (die hölzerne Kiste in der Mitte der Konstruktion), und du bekommst die Medaille der Flammen.

Gehe den Berg wieder hinunter und in das Dorf. In der L-förmigen Sektion findest du hinter dem Vorhang wieder einen Wahrsager. Gehe hier durch die Tür und weiter in die nächste Sektion, wo du zu deiner Rechten eine Tür findest; auf der Karte ist diese vom Kompaß fast verdeckt. Gehe durch die gegenüberliegende Tür zu Tosa. Gehe über den Weg und den Hügel hinauf zu den Türen. Gehe hindurch, und du befindest dich an der Wein-Brücke. Springe über die Brücken und laufe SEHR langsam über die helleren, verwitterten Abschnitte. Lasse dich durch das dritte verwitterte Stück fallen, und du landest auf einem Plateau mit einer silbernen Glücks-Puppe. Bewege dich dann südwärts, klettere die Leiter hinauf und überquere erneut eine Brücke.

Gehe durch die Türen und folge dem Weg bis zu den gelben Punkt (auf der Karte) im Südwesten. Es handelt sich um Dodo Hot Springs, und jeder, der größer ist als eine Maus, kommt hier unmöglich hinein – der einzige Zugang ist ein winziges Loch in der Wand.

Gehe weiter zu Iyos Coffee Shop und mache ihn zur Auswahl verfügbar, wenn du mit dem Drachen unterwegs bist. Benutze dann die Flöte, indem du zu Yae umschaltest und durch die Waffen durchschaltest, bis du zur Flöte gelangst. Fliege nach Zazen.

DIE WUNDERSAM SCHRUMPFENDEN LEUTE

Die Seile hier kennst Du schon. Gehe wieder zu Ushikawa, der Fischerin, und speichere das Spiel in dem Gasthof, an dem du vorbeikommst. Falls du es vergessen hast: Du findest sie, indem du in der Nähe von Benkeis Brücke ins Wasser springst. Die Fischerin ist jetzt ganz klein – und schüchtern.

Jetzt weißt du, wie es weitergeht – acht Sweeties im goldenen Tempel, und du wirst klein. Folge Ushikawa und gehe durch das Wasser, in dem du vorher gefischt hast, bis du zur Leiter kommst. Klettere hinauf.

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

Monatliche MEISTER-SCHAFTEN (Gutscheine zu gewinnen)

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!

N64 WM-Set
Konsole, FIFA Frankreich WM, Memory Card und Controller
399,00 DM

PSX WM-Set
Konsole, FIFA Frankreich WM, Memory Card und 2 Controller
399,00 DM

Es kann nur EINEN geben : GAMERS POINT

Extreme - Top 20 - Extreme

N64

1.	Yoshi' Story	84,85
2.	WCW vs NWO : World Tour	139,85
3.	Aerofighters Assault	134,85
4.	Diddy Kong Racing	84,85
5.	FIFA 98 - WM Qualifikation	109,85
6.	Fighters Destiny	124,85
7.	Lylat Wars	84,85
8.	Goemon 5 3D	139,85
9.	Nagano Olympic Winter 98	139,85
10.	1080° Boarding US	149,85

N64

11.	NBA Courtside US	149,85
12.	Turok - Dinosaur Hunter	114,85
13.	Mace : The Dark Age	129,85
14.	Snowboard Kids	84,85
15.	NBA Pro 98	129,85
16.	Cruisn USA	84,85
17.	NHL Breakaway 98	109,85
18.	Star Wars - Shadow Empire	124,85
19.	Bomberman 64	84,85
20.	Top Gear Rally	124,85

Neuheiten

GB

Little Mermaid	49,85
Mickeys Dangerus Ch.	49,85
V-Rally	59,85

N64

Air Boarder 64 US	*
Bust a Move 2	104,85
Cruisn World	89,85
FIFA 98 - Frankreich	109,85
Forsaken	119,85
GASP	129,85
Holy Magic Cent. Eltale	*
Mike Pizzas Strike Zone	*
Mission:Imposible 64	*
NBA Courtside	84,85
Rampage World Tour	119,85
Robotron 64	129,85
Super Speed Race 64	*
Tennis Arena 2	*
Virtual Chess	119,85

SNES

Mickeys Magical Quest	69,85
Super Metroid	69,85
Super Mario World 1	64,85
Die Schlümpfe	69,85

PlayStation · Zubehör ohne Ende · NINTENDO64 · Windows Compatible · SEGA

GAME BOY · Nintendo

Angebote
Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

N64

Dual Heroes JP	79,85
Yoshis Story 64 JP	79,85
NBA I. t. Zone 98 JP	99,85
Fighters Destiny US	99,85
Mace: Dark Age US	99,85
W. Gretzky Hockey	99,85
FIFA 98-Qualif.	109,85

SNES

Spectre	19,85
S.P. Action Footb.	19,85
Wheel of Fort. US	19,85
Illusion of Gaia	29,85
Tetris Attack	29,85
Marios T. Mashine	29,85
Olympic Summer G	29,85
Dino Dini Soccer	29,85
Populous 2	29,85
Star Treck - DS9	29,85
NBA Live 96	29,85
Eye o. t. Behol. US	29,85
Indy Car Racing NH	29,85
T2 - The Arcade G.	29,95
Asterix & Obelix	39,85
Secret of Ever. US	39,85
Jungle Strike	39,85
Schlümpfe	39,85
Earthworm Jim 2	39,85
NHL Hockey 96	39,85
Nosferatu US	39,85
Val Disere Champ.	39,85
Romance 4 US	39,85
S. Bomberman 3	49,85
NHL Hockey 97	49,85
Secret of Evermore	49,85
D. Kong Country 2	49,85
S. Mario World 2	59,85
S. Mario World 1	64,85
Die Schlümpfe	69,85

GB

F1 Race	29,85
Mario & Yoshi	29,85
Toshinden	34,85
König der Löwen	44,85
Kirbys Dreaml. 1	44,85
Zelda	44,85
Duck Tales	49,85
Pocket Bomberman	49,85
Turok	49,85
M. K. 1+2 Combo	49,85
Wario Land 1-SML 3	49,85
Aladdin	49,85
FIFA Road Worldc.	59,85
Hugo 2	59,85
Tamagotchi	59,85

Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - ab 3 Spielen Portofrei - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Filiale Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46-48, 46045 Oberhausen, Tel: 0208-20518-33/44
Zentrale Karlsruhe (ca. 300m²)
Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel: 0721-93357-10/11
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Telefax: 0721-93357 28 - Telefon Händler: 0721-93357 22

Lies die Hinweisschilder und gehe durch die Tür zum Goldenen Tempel. Sie steht auf den Stufen und läßt dich nicht hinein, solange du

Goemans Gestalt hast. Schalte auf Ebisumaru um und sprich mit ihr. Im Tempel kommst du in ein Spiel im Spiel, in dem du acht Sweeties

Gehe hinein und zünde die Fackel-Statuen mit der Flammen-Medaille an. Die Geister kannst du jetzt noch nicht erledigen. Wenn die Fackeln aufleuchten, öffnet sich die Tür zwischen ihnen. Gehe hindurch und in den nächsten Raum weiter. Hier mußt du über einige Spitzen springen.

Der nächste Raum ist voller Wasser. Folge dem Weg und nimm die silberne Glücks-Puppe vom Kopf der seltsamen Puppe. Nimm dann den (einzigen) anderen Weg zur Tür. Im nächsten Raum mußt du über die Plattformen erwischen mußt, bevor die Zeit um ist. Achte auf die Tür – wenn sie bebt, mußt du dich verstecken. Der Mann, der dann reinkommt, ist nämlich nicht gut auf Leute zu sprechen, die Sweeties klauen. Erledige die Tänzer, sobald sie eintreffen, denn du willst doch nicht, daß sie in dich hineinrasen, während du dich versteckst. Wenn du das Spiel schaffst, kann sich Ebisumaru allein durch seinen Willen schrumpfen lassen.

Verlasse den Raum und betrete die erhöhte Stelle hinter dem Geländer. Hier gibt es Shops und so weiter. Laufe weiter und gehe durch die Tür am Ende. Nun kommst du zu dem Abschnitt mit den Läden, in dem du vorher schon warst. Speichere beim Gasthof. Gehe jetzt durch den vorherigen Raum zu einer Passage, die zu einem Abschnitt mit dem großen Teich führt, neben dem sich eine Pumpe befindet. Er ist nicht schwer zu finden: einfach durch eine Tür in dem Laden-Abschnitt hinter dem Geländer gehen. Schlage mehrmals mit dem Hammer auf die Pumpe ein, und du bekommst eine silberne Glücks-Puppe.

Verwandle dich in Yae, spiele auf der Flöte und fliege zu Iyos Coffee Bar. Gehe zurück zu Dogo Hot Springs und verwandle dich in Ebisumaru. Drücke oben C, und du wirst klein. Gehe durch das Loch in der unteren linken Ecke des Gebäudes. Wenn du im Gebäude bist, mußt du oben C drücken, um wieder groß zu werden. Auf der Screen-Karte siehst du einen quadratischen „Teich“ im Norden – es handelt sich dabei um ein Dampfbad. Gehe hinein und halte die Z-Taste gedrückt, um dich hinzulegen. Dadurch werden deine Herzen wieder aufgefüllt. Gehe nun zu dem roten Tor im bis zur Mitte gehen und dir Mr Elly Fant schnappen (für die Karte). Dann gehst du durch die weit entfernte Tür. Erledige alle Gegner, und du bekommst einen Schlüssel. Nimm die rosafarbene Zwiebel aus der Ecke des Raumes mit. Benutze den Lift (am Ende der roten Rampe) und lege die Zwiebel in die Sandkiste. Nun wächst eine Pflanze mit Goodies daran aus der Zwiebel. Wer behauptet denn, daß das Geld nicht auf Bäumen wächst?

Im nächsten Raum befinden sich links und geradeaus Türen. Nimm die linke Tür; in diesem Raum mußt du den Lift nehmen und in das Untergeschoß fahren. Schau auf deine Karte – es gibt hier nur einen Korridor. Folge ihm bis zu dem Lift nach oben auf dem Käfig. Zerbreche die Vasen, nimm die Power-Ups mit und gehe wieder. Nun bist du in einem Raum, in dem du vorher schon einmal warst. Trete auf den Power-Schalter, um den Strom für das

Westen und lasse dich wieder schrumpfen, um darunter hindurchzukommen. Auf der rechten Seite, hinter einem weiteren roten Käfig, befindet sich eine Grube mit einer silbernen Glücks-Puppe darin. Nimm die Puppe mit, steig' auf die Leiter, drücke an der westlichen Tür und gehe den Weg weiter. Wenn du zu der hölzernen Wand kommst, mußt du dich umdrehen und die Leiter hinaufklettern. Folge den hölzernen Plattformen und setze dabei die Sternenkisten ein, die dich über den Abschnitt

bringen, den du schon erforscht hast. Schließlich kommst du zu einem Schild und dem Eingang von Ghost Toys Castle.
Bei dem Zeichen kannst du auch abspeichern, bevor du das Schloß betrittst.

GHOST TOYS CASTLE

Kran-Spiel anzuschalten (zu dem kommen wir später noch). Benutze nun den Schalter als Rampe, um zu dem Schlüssel und der silbernen Glücks-Puppe zu springen.
Springe über den Käfig zu einem Raum, den du vorher schon gesehen hast. Hier mußt du ein Spiel absolvieren, bei dem du den Kran bewegst, indem du dich auf die Kontrollhebel stellst. Mit ein bißchen Ausdauer bekommst du die Aufzieh-Kamera.

Die Kamera kann von Ebisumaru benutzt werden. Drücke B, um sie zu laden, und benutze sie, um die Geister sichtbar zu machen. Auf diese Weise kannst du sie erledigen. Durch die Kamera werden auch versteckte Items sichtbar.

Schau auf die Karte: Es gibt nur einen Raum mit einer unbenutzten Tür, nämlich den vor dem ersten Lift. Die schnellste Weg dorthin führt durch das Untergeschoß, aber wenn du nicht über den Käfig kommst, mußt du den ganzen langen Weg um ihn herumlaufen. Wenn du dort ankommst, mußt du SEHR LANGSAM über das Drahtseil kriechen. So kommst du an die goldene Glücks-Puppe heran, durch die du ein weiteres Herz bekommst. Nun mußt du durch die verschlossene Tür gehen.

Erledige die Geister (Kamera, Du weißt schon!) und nimm Mr. Arrow mit, um den Boß zu finden. Gehe nun durch die Tür, die zu deiner Linken aufgetaucht ist. Gehe weiter bis zur T-förmigen Kreuzung und nimm den linken Weg. Erledige die Geister, um den Schlüssel zu bekommen, gehe wieder und laufe geradeaus weiter über die Stacheln und das Gift (das ist nicht mehr nur harmloses Wasser!) zu der verschlossenen Tür. Gehe hindurch und erledige die Kreaturen, kämpfe dich die Treppen hinauf, überquere den Gehweg und laufe zum Lift. Fahre hinauf. Im nächsten Raum findest du zwei Türen, eine verschlossene und eine unverschlossene. Gehe durch die unverschlossene Tür, springe über die sich drehenden und beweglichen Plattformen und sammle den Schlüssel ein. Wenn du in das Gift fällst, nimmt deine Gesundheit Schaden, sei also vorsichtig! Gehe zurück und öffne die verschlossene Tür.

In der Mitte dieses Raumes – der voller Tricks und Hinweise ist, die du inzwischen kennen solltest – befindet sich eine silberne Glücks-Puppe. Gehe zunächst zu der Tür, die sich gegenüber der Eingangstür befindet – sie ist unverschlossen. Gehe hinein, erledige alle Gegner und schnapp dir den Schlüssel. Gehe nun nach rechts zu der Tür diagonal gegenüber der Eingangstür. Du kommst dorthin, indem du die sich drehenden Plattformen benutzt.

Gehe hindurch und in den Raum auf der anderen Seite, wo es ein bißchen was abzustauben gibt, und dann über die springenden Seile zur dritten Tür. Renne unter denen hindurch, die sich in die Richtung drehen, in die du gehst, und springe über die hinüber, die sich auf dich zu bewegen. Der Boden des nächsten Raumes ist voller unsichtbarer Löcher, die einen Irrgarten-ähnlichen Weg zwischen den Giftbecken freilassen. Bleibe auf dem Sims genau in der Türe stehen und nimm ein

Bild mit der Kamera auf. Erledige die Geister und gehe auf dem jetzt sichtbaren Weg zum goldenen Schlüssel weiter. In der Ecke findest du außerdem ein Überraschungs-Paket.

Gehe zurück zu dem großen, quadratischen Raum und durch die letzte der vier Türen. Du kommst dorthin, indem du die erste radförmige Plattform benutzt, rechts springst und dann über die Rotor-förmigen, sich drehenden Plattformen weitergehst. Gehe durch die letzte verschlossene Tür und schaue auf die Karte. Es gibt zwei Wege, die aus diesem Raum hinausführen, einmal durch eine Tür am Ende einer kurzen Passage und dann durch eine ähnliche Tür am Ende eines langen Durchgangs. Gehe die kurze Passage hinunter, und du gelangst auf einen Billard-Tisch. Benutze Goemans Chain Pipe, um den Ball mit dem Pfeil darüber zu treffen – du mußt nicht zielen, er wird automatisch eingelocht. Loche alle Bälle ein, und du bekommst einen Schlüssel. Gehe dann durch die Tür dahinter.

Der nächste Raum befindet sich geradeaus – photografiere und beseitige die Geister und folge dem Weg, um den diamantenen Schlüssel zu bekommen. Kehre dann zu dem Raum mit der langen und der kurzen Passage zurück und öffne die Türe am Ende der langen Passage. Gehe hinein, lies das Schild und nimm den Lift nach oben.
Hier triffst du den Boß Surrender Robot Dharumanyo.

Seinen Schwachpunkt findest du mit Hilfe der Kamera – es ist sein Herz, in der Mitte seines fetten Körpers.

Schalte auf Goeman um und benutze die Flammen-Medaillen. Weiche seinen Attacken aus, indem du im Kreis um ihn herumrennst, und wenn er durchsichtig wird, springst und auf sein Herz feuerst. Dies mußt du machen, bis er erledigt ist und dir eine Wunderblume hinterläßt.

Colon verändert nun sein Äußeres – ist das eine weibliche Version des Barons?

Das hier ist wirklich nur ein Kinderspiel! Du erfährst mehr über die Verschwörung, wenn Mystery Man erscheint. Er und Colon tuscheln über ihren Great Stage-Plan.

Colon sagt dir zum Schluß noch, daß du nicht in die Chugoku-Region gehen sollst. Und genau dorthin werden wir nächstes Mal gehen – im zweiten Teil unserer Lösung zu Mystical Ninja. Das heißt, falls das nicht ein doppelter Bluff ist....

So weit, so gut – ich hoffe, ihr habt immer schön gespeichert, denn im nächsten Monat gehen wir den nächsten Teil dieses aufregenden Rollenspiels an, in dem du ganz Japan vor einem schrecklichen Unheil bewahren mußt.

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 81 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Stop – tausche FIFA 98 – RTWC 98 gegen 3D-Actionspiel od. verk. es für 129,- DM. Tel. 08847/811 Jakob (bitte nur 15-18 Uhr)

Verkaufe Turok in deutscher Version 80,- DM (höchstens) o. Mario Kart 65,- DM. Suche Snowboard Kids oder 3D-Actionspiel. Tel. 07153/25478 fragt nach Steffen

Tausche und verkaufe N64-Spiele. Suche ISS 64 WC A. A. Pilotwings, bin auch an anderen Spielen interessiert. Tel. 07623/62099 fragt nach Marcel

Verk. N64 220,- DM, Extreme G 85,- DM, M. Kart 64 75,- DM, Chameleon Twist 85,- DM, Bomberman 70,- DM, NHL B. 98 105,- DM, NBA H. T. 85,- DM, MRG, M. R. 85,- DM. Tel. 08507/911920 Mo., Di., Do., bei Richard

Verk./tausche: Cruis'n USA, Star Fox (ohne Verp., o. R.P.) FIFA 64, WG 3D-Hockey u. Top Gear Ralley (o. Verp.), 2 Spiele gg. 3D-Actionspiel, suche Hexen u. a. Tel. 03581/850071

Verk. Blast Corps, Pilotwings 64 und Chameleon Twist für je 70 SFr. Käufer sollte sich in der Schweiz befinden. Tel. 041/7616852

Verk./tausche Super Mario 64 + Spieleberater gegen FIFA 98. Tel. 0511/522769 fragt nach Thomas, ruft bitte an

Verkaufe N64 + 4 Controller Memory Card, 6 Spiele DK Racing, Blast Corps, Mario 64, Mario Kart, Lylat Wars + Rumble Pak und Sote für 700,- DM. Tel. 0172/8636930 ab 17 Uhr

Verk. N64 Konsole + 2 Contr. + 1 Memo. (1 MB) + Kampfspiel + SFR + DKR + NBA Hang Time + Wave Race + Extreme G, alles US, Preis 800,- DM. Tel. 0631/3705686

Verk. FIFA 98 – Road To World Cup für N64 für 90,- DM, absoluter Neuzustand. Tel. 03998/432268 Michael, übernehme Portokosten

Verk. Wave Race für 40,- DM und Pilotwings für 70,- DM oder tausche beide gegen Extreme G. Ruft an! Tel. 06192/910753

Verk. f. N64 ISS, Pilotw., Blastc., Wave Race f. 70,- DM VHB oder tausche gegen Bomberman, Sport-, Prügelspiele. Tel. 08247/4566

Suche Yoshi's Story. Tausche gegen Snowboard Kids oder Diddy Kong Racing. Der Tauscher sollte sich in CH befinden. Tel. 061/3313815 Michael

Verkaufe N64 mit 6 Spielen, 3 Contr. Alles mit Verpackung und Anleitung für 750,- DM. Tel. 0202/570586 fragt nach Christian

Achtung: Tausche Bomberman (PAL) inklusive Verpackung + Anleitung (neuwertig) gegen Turok. Tel. 0041/(CH)01/9800639 ab 16 Uhr, Marc

Suche Codes + Cheats für ISS 64, Turok, DDR, Wave Race und noch andere Spiele! Ruft am Dienstag od. Freitag an. Tel. 062/7711001 um 19 Uhr! Danke!

Verk. Yoshi's Story für 70,- DM u. zwei Joypads (orig.) zu je 35,- DM. Tel. 0291/1680

Verk. Diddy Kong für 80,- DM und Blast Corps für 90,- DM, Versand und Nachnahme incl. Suche Kampfspiel und Turok. Tel. 06424/1383

Verk. Top Gear Rally mit Controller Pak für 70,- DM und Sote für 40,- DM, bin ab 18 Uhr zu erreichen

Tausche Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing gegen Yoshi's Story, NBA Spiel, Nagano W. O. und viele mehr. Tel. 07161/819463 fragt nach Atilla

Suche Nintendo 64 mit Spielen sowie SNES, Game Boy, NES, PSX, Game Gear und Mega Drive m. Spielen, auch Sammlungen! Ruft an! Tel./Fax: 05658/924962 Peter

Verkaufe Memory Card und Rumble Pak je 20,- DM. Tel. 05461/71182 fragt nach Kai

Verkaufe ständig Nintendo 64-Spiele für 35,- bis 95,- DM und Zubehör für 15,- bis 45,- DM! Kaufe und tausche auch. Tel./Fax: 03490/331510

Suche: Fighters Destiny, FIFA 98, Top Gear Rally und Snowboard Kids Tel. 03847/451381 Sternberg, fragt nach Rene. Nur Tausch, kein Kauf!

75%! Verk. N64 + 2 Contr. + R. Pak + Mario 64 + Berater = 378,75 DM, Top Zustand. 55/51 cm Farb TV = 381,25 DM, Top Zustand. Tel. 0613/52509 Steffen, 18.30 – 21.00 Uhr

US 1080° Snowboarding 150,- DM, PAL Extreme G 100,- DM, Wave Race 60,- DM, Diddy Kong Racing 60,- DM, Bomberman 65,- DM. Tel. 0228/325550

Verk. S. F. R. 70,- DM o. Verp. Bomberman 59,- DM, Yoshi's Story 89,- DM. Tel. 04403/58266 meldet euch bei Fares

Verkaufe FIFA 98 + Mario 64 für 160,- DM. Kein Einzelkauf möglich. Tel. 05341/54959

Verkaufe F1 Pole Position 90,- DM, Pilotwings 70,- DM, alles 1A Zustand, mit Verpackung und Anleitung. Tel. 05931/6326 ab 17 Uhr

Hilfe! Tausche Mario 64, Lylat Wars und Mario Kart 64 gegen andere Spiele, suche Yoshi's Story, bezahle gut. Tel. 034322/42484 fragt nach Uli

Verkaufe Star Wars für 100,- DM mit Anleitung und Verpackung, ruft an! Verkaufe Dark Rift für 105,- DM, leider ohne Verpackung, ruft an! Tel. 02642/6384

Verkaufe Turok (PAL Version) + Cheats (unendlich Leben, alle Waffen usw.) für 110,- DM. Tel. 07032/79372 Kreis Böblingen/Baden-W.

Verkaufe Mario Kart + Wave Race und Lylat Wars + Rumble Pack zus. für 170,- DM, einzeln nach Vereinbarung. Tel. 03364/417736 Wilkoloth

Verkaufe Bomberman 64, Lylat Wars o. RP. Snowboard Kids je 80,- DM, ISS 64, je 100,- DM, SotE 50,- DM, III. O. Time 50,- DM. Tel. 02162/814494

Stop – tausche Mischief Makers gegen Yoshi's Story. Tel. 0871/35596; Fax: 0871/35794

Verkaufe Yoshi's Story und Star Wars, beides mit Originalverpackung und Spieleanleitung für jeweils 80,- DM. Tel. 0203/783935

Verkaufe Mischief Makers + Sote, günstig abzugeben. Tel. 02373/14269 ab 17 Uhr

Suche FIFA 98, tausche oder verkaufe Mario 64 oder Diddy Kong Racing zu je 70,- DM. Tel. 0391/6313035 fragt nach Steffen

N64 zu verkaufen, mit 3 Controller 2 Memory Cards und 13 Spielen, komplett oder einzeln, Preis nach VB/NP 2.400,- DM. Tel. 0172/3516817

Verkaufe NBA Hangtime für 80,- DM oder tausche gegen ein anderes Spiel. Tel. 06132/41393 oder 0166/11544123 fragt nach Michael

Tausche Bomberman 64 gegen Lylat Wars, tausche außerdem Turok gegen Pilotwings 64. Tel. 07940/53160 fragt nach Robert

Verkaufe N64 mit Mario 64 60,- DM, Multi Racing Ch. 80,- DM, 2 Pads mit Rumble Pak u. Memory Card für insgesamt 430,- DM. Tel. 07162/23608

Verk. N64 mit Turok, Sote, Mario 64 alles PAL + 1 Memory Card + einen Joypad ab 600,- DM o. Pr. n. Vereinb. Tel. 034909/84978 ab 18 Uhr

Verkaufe N64 mit Controller Pak, 2 Contr., US-Adapter, 6 Spiele (3D-Action-Spiel, Top Gear Rally, Mario Kart, Wave Race, FIFA 64, Mario 64) VB 700,- DM, NP 1.100,- DM. Tel. 05132/55305

Tausche Dark Rift + 30,- DM gegen Top Gear Rally PAL mit Anl. u. Verp. Tel. 0521/162262 AB oder am Wochenende ab 15 Uhr. Suche Verp. für SNES

Suche NFL QB. Club 98. Tausche gegen FIFA 98 oder ISS 64 oder anderes Game. Tausche auch DKR gegen anderes Game. Tel. 09356/5917 (NFL) Andreas (DKR) Joe

Stop! Ich suche verzweifelt das N64-Spiel Snowboard Kids für unter 40,- DM. Manuel Dekielinski, Pastor-Keller-Str. 28, 52222 Stolberg (Tel. 85319)

Verk. N64-Spiele für 35,- bis 75,- DM (z. B. Mario Kart, Wave Race, DKR, ISS, Turok (uk), Extreme G, NFL, Yoshi's Story, Lylat Wars usw. Tel. 03490/331510

Kaufe + tausche (fast) alles: Konsolen + Spiele + Sammlungen + Neuheiten für N64, SNES, GB + Sony PSX. Meldet euch unter Tel. 06253/932921 Jochen

Tausche N64 mit 2 Drückern, Rumble Pak u. 4 Spielen (3D-Action, FIFA 98, Mario K., Nagano W. O.) gegen PlayStation mit 2 Drückern, Memory Card u. 3-4 Spielen. Ruft an: Tel. 06201/50923

Verk./tausche Clayfighter 110,- DM, Turok 110,- DM, DKR 80,- DM, FIFA 98 110,- DM, Yoshi's S. 80,- DM, Nagano 100,- DM, Rumble Pak 40,- DM, Tel. 06652/74650 ab 14 Uhr, fragt nach Daniel

Tausche Hexen 64 gegen Fighters Destiny oder Mace T. D. A., verkaufe auch Bomberman für 55,- DM, Tel. 03359/961983 ab 1 Uhr fragt nach Kai

Tausche Mario 64, FIFA 64 o. Extreme G gegen 3D-Action-Spiel, Rush, WCW vs. NWO, ruft an. Tel. 0721/694986 fragt nach Daniel

N64 (US, RGB-Umbau) 220,- DM, Mario (us), Pilotwings (jp) 50,- DM, Turok (us), Sote (us), Blastdozer, M. Kart je 60,- DM, MRC, Extreme G, ISS, L. W. je 70,- DM. Tel. 02156/77827

Verkaufe N64-Spiele: Sup. Mario + Berater 70,- DM u. Pilotwings, Wave Race je 60,- DM. Tel. 0345/8062827

Achtung! Ich habe Turok (PAL) mit Anl. u. Verp., tausche gegen 3D-Shooter oder San F. Rush (beide PAL u. m. Anl. u. Verp.). Tel. 04443/2167 ab 15 Uhr, fragt nach Michael

Tausche Top Gear Rally od. Clay Fighter gegen Mace, FIFA 98, Extreme G od. 3D-Action-Spiel. Tel. 0881/63508 Benedikt 19-20 Uhr

Verkaufe Kampfspiel. Felix Zinkel, Laufer Weg 19, 90552 Röthenbach, Tel. 0911/5706971

Verkaufe N64 (2 Controller, 1 Rumble Pak) + 4 Top-Spiele, VB 550,- DM. Tel. 02234/61446 fragt nach Daniel

Verkaufe N64-Spiele. Preis nach Vereinbarung. Tel. 062/8732936 CH fragt nach David

Verkaufe für N64 Nagano Winter O. für 110,- DM und NWO vs. WCW für 90,- DM, Lamborghini 100,- DM und Lylat Wars 80,- DM, alles VHB. Tel. 0177/3564721

Suche Fighters Destiny, tausche auch gegen Turok (PAL) + Controller Pak mit Codes + Geld. Ruft an. Tel. 04381/418563 ab 17 Uhr

Tausche Mario 64 (m. Anl. u. Verp.) gegen Lylat Wars o. Top Gear Rally, außerdem Nagano gegen WCW v. NWO. Tel. 0228/798109 fragt nach Sven

Tausche Nagano 98, 3D Hockey, FIFA 64, Blast Corps gegen FIFA 98, 3D-Action-Spiel, Quarterback Club 98, Fighters Destiny. Tel. 05186/957137 Matthias

Tausche F1 Pole Position gegen Mario 64 oder Turok. Tel. 038847/49767 fragt nach Carsten

Achtung! Tausche Bomberman mit Anl. u. Verp. gegen Blast Corps auch mit Anl. u. Verp. Tel. 0651/76356 Trier, fragt nach Gaston, Fr. Sa. So. nicht anrufen

Tausche Mischief Makers + Komplettlösung gegen Blast Corps, Chameleon Twist, Cruis'n USA oder Pilotwings 64, ruft zwischen 15-17 Uhr unter 07940/8766 an und fragt nach Tim

Verkaufe Lylat Wars, Yoshi's Story u. Hexen 64 (Preis auf Anfrage) o. tausche gegen andere N64-Spiele, alles anbieten! Tel. 08665/7979 Carolin

Tausche Super Mario 64 gegen 3D-Action-Spiel oder 1080° Snowboarding. Tel. 05136/895149 frägt nach Marc (alles PAL)

Tausche/verk. Fighters Dest. (100,- DM) geg. Pilot Wings, DKR (65,- DM) geg. Cruis'n USA, verkaufe auch SNES Spiele, Contr. + Joystick f. SNES. Tel. 06201/71573 Julia (Anl. + Verp.)

Tausche Turok od. Wave Race gegen Extreme G od. verkaufe Wave Race für 60,- DM. Tel. 0201/5366632 fragt nach Sven, ab 15 Uhr

Verkaufe: Extreme G 65,- DM, Pilotwings 50,- DM, Turok 65,- DM, FIFA 64 45,- DM, Mario 64 50,- DM, Wayne Gretzkys 50,- DM, Blast Corps 50,- DM. Tel. 0281/1064053 ab 15 Uhr, Jens

Verk. Wave Race 55,- DM + Blast Corps 65,- DM (beide m. Anl. und Verp.), beide zus. 115,- DM oder gegen NHL 98, alles zzgl. NN. Tel. 07424/2262

Tausche NBA Hangtime gegen anderes N64-Spiel. Tel. 03447/500961, täglich ab 18.30 Uhr

Achtung! Verk. FIFA 98 u. Top Gear Rally, suche alle N64-Spiele, die es gibt (PAL-Vers.), vor allem Mission Impossible. Tel. 08684/688 Andi

Verk. NFL QBC f. 100,- DM u. Blast Corps für 70,- DM VB oder tausche gegen WCW, Snowboard Kids. Tel. 09366/8326, Martin (in Top Zustand)

Suche Rennspiele für N64, besonders F1 Pole Position, zahle bis 80,- DM. Tel. 08181/81061 fragt nach Danny, Mo – Fr. 14-19 Uhr

Tausche Diddy Kong Racing gegen Turok, NHL Breakaway oder Aero Fighters Assault. Tel. 02371/51818 fragt nach Daniel!

Tausche oder verkaufe Extreme G, Wave Race, Wayne Gretzky und Star Wars. Suche Nagano, FIFA 98, Mischief M., NFL QBC oder andere. Michael von Bibow, Gabersee 466, 83512 Wasserburg

Verkaufe Extreme G für N64 für 110,- DM. Tel. 0043/7718242 fragt nach Stefan

Verk. N64 + 3 Contr. + Rumble Pak + Memory Cards + 9 Spiele (S. Mario 64, FIFA 98, M. Kart 64) für nur 1.100,- DM. Ruft an: Tel. 02294/900213 fragt nach Gerhard

Verkaufe 3D-Action Spiel (PAL) brandneu durchgespielt zum Preis von 120,- DM, Käufer sollte sich in Baden-Württemberg befinden. Tel. 0741/33917 AB

Verkaufe Blast Corps 70,- DM, San Francisco Rush 70,- DM, Pilot Wings 50,- DM, Lylat Wars 80,- DM, ruft an bei Gordon Gorlt, Tel. 030/6497033 Schöneiche

Clay Fighter 63 1/3 70,- DM, Blast Corps 60,- DM u. Extreme G 50,- DM. Tausche auch! Alles 1A Zustand. Tel. 033/3315411 fragt nach Florian

Ich würde Wave Race oder Mario Kart gegen Top Gear Rally tauschen. Tel. 06127/7347 ab 19 Uhr. PS: Raum Wiesbaden

Biete Mario Kart 64, ISS 64, Yoshi's Story, FIFA 64, Diddy Kong Racing 70,- DM, suche FIFA 98, Turok, verkaufe o. tausche. Tel. 030/6512925 Fabian, ab 18 Uhr

Tausche Mario, Diddy Kong R. und Yoshi's Story gegen andere N64-Spiele, Tel. 0271/3174402 fragt nach Thomas

Verk./tausche Mario, Wave Race, Turok, Blast Corps, Diddy Kong Racing und Snowboard Kids (je 75,- DM) gegen Forsaken. Tel. 09441/3643 Daniel

Verkaufe Shadows of The Empire für 60,- DM oder Lylat Wars und Top Gear Rally für 60,- DM und 80,- DM. Ruft an unter 08631/163254

Tausche Snowboard Kids o. Mario 64 o. Mario Kart 64 gegen Nagano Olympics. Tel. 06486/7400 fragt nach Marc

Suche dringend N-Zone 6/97 oder Komplettaufl. Turok. Tel. 03332/510610 ab 18 Uhr

Verkaufe MRC 80,- DM, Lylat Wars 75,- DM, Blast Corps 80,-, DM F1 100,- DM, Hexen 100,- DM. Tel. 04321/62538 ab 18 Uhr

Verk. N64, 3D-Action, Top Gear Rally, Lambo., Bomberman, Nagano, Extreme G, Diddy K. R., Wave Race, Mario, Pilotwings, Mad Catz, LX4 Tremor, Gamebuster. Tel. 06221/474552 VB

Verkaufe/tausche F1 P. P., Super Mario u. Mario K. gegen: Pl. Wi., Lyl. Wars und W. Race. Tel. 07623/62099 fragt nach Marcel o. Andre

Verkaufe für N64 Ballerspiel und Fighters Destiny 80,- DM (beide PAL), tausche nicht – suche außerdem Snowboard Kids. Tel. 09331/89880 Sebastian

Tausche DKR und Wave Race gegen Blast Corps u. MRC, Tel. 06321/88160 fragt nach Stephan, bin ab 14 Uhr erreichbar

Tausche FIFA 98, T. G. Rally oder Lylat Wars gegen NFL Quarterback 98 oder Mario Kart, ISS 64 gegen S.F. Rush, Extreme G oder andere. Tel. 06422/3224 Matze

Verk. Super Mario 64, suche FIFA 98, Kampfspiel, Diddy Kong Racing, verk. Saturn + Spiele (WWS 97, Space Jam, Bomberman, Shining Holy) u. Zubehör. Tel. 09776/8358

Verk. Turok (ungekürzt), ISS 64, Top Gear Rally je 75,- DM, Lylat Wars, 3D-Hockey je 70,- DM, Mario 64, Wave Race je 55,- DM. Tel. 0351/8804509

Tausche ISS 64, Blast Corps, Mario 64 und F1 P. P. 64 gegen Nagano 98, NHL Breakaway, 3D-Achtionspiel von Rare und Aero Fighters Assault.

N 64, 2 Pads, Memory Card, 6 Spiele, u. a. Fighters Dest., Extreme G, DKR, Lylat Wars + Rumble, M. Kart, Pilot Wings, neuwertig, DM 750,-. Tel. 04292/2616

Suche guterhaltenes F1 Pole Position 64 (mit Hülle und Anleitung) für max. 80,- DM. Tel. 0391/7220661 fragt nach Eike

Verk. Lylat Wars (kaum gebraucht) mit Verp. + Anleit. + R.P. für 70,- DM, Game Boy-Spiele für 20,- DM. Tel. 0228/340522

Suche F1 Pole Position 64, tausche gegen Turok, Tel. 02222/936120 fragt nach Dominik, Mo-Fr. 17-20.30 Uhr

Verkaufe neues N64 mit Rumble Pak und Speichermodul + 4 neue N64-Spiele + ein roter Controller + N64-Video 660,- DM, ruft an unter Tel. 040/6046820

Verkaufe Extreme G 90,- DM, NP 140,- DM, tausche aber lieber gegen Fighters Destiny, bitte ruft unter Tel. 06131/369659 an, fragt nach Matthias

Tausche Lamborghini 64 gegen Aerofighters Assault. Ruft an! Tel. 0791/48069

Tausche Blast Corps geg. Turok, WCW o. andere, biete auch P. Wings zum Tauschen. Tel. 03583/690652 fragt nach Robert

Verkaufe N64-Spiele Wave Race 60,- DM, Kampfspiel, PAL-Version, N64-2 Meter Verlängerungskabel 20,- DM, Rumble Pak 25,- DM. Tel. 05485/1390

Suche Blast Corps, Chameleon Twist oder Snowboard Kids. Habe zu bieten: Turok und Pilotwings. Tel. 0911/753236 fragt nach Michael

Verk. ISS 64 + Cheats 69,- DM o. mit 2 GB-Spielen 85,- DM. Tel. 039265/721 Sascha

Stop! Verkaufe, suche, tausche. Verkaufe N64-Spiele: DKR, Wayne G., Cruis'n USA, Kampfspiele usw., suche dringend US-Adapter. Tel. 0221/461789 Simon

Verk./tausche Blast Corps (kompl.) gegen Fighters Destiny o.v.a. verk. Orig. Rumble Pak, suche Kampfspiel. Tel. 02689/7638 Nils Dierdorf

Tausche Yoshi's Story, Extreme G, Snowboard Kids, Diddy Kong Racing gegen WCW vs. NWO. Christoph Werzhoven, Friedenstr. 15, 50226 Frechen

Verk./tausche Mace für 110,- VB oder tausche gegen 3D-Action-Spiel, WCW vs. NWO und andere. Tel. 05407/7501 Eric

Tausche Hexen, Snowboard K., Turok, ISS, Wave Race gegen Aerofighters Assault oder andere. Tel. 037431/3311 fragt nach Christian

Verkaufe: WCW vs. NWO u. NFL QBClub 98 für je 100,- DM, Mace (us) 85,- DM Kampfspiel, Mischief Makers (us), 60,- DM, Bomberman 65,- DM. Tel. 089/8411961

Tausche Mischief Makers gegen Snowboard Kids, Info unter Tel. 06841/982220 fragt nach Thomas, ab 19 Uhr

Suche Yoshi, WCW vs. NWO, Aerofighters. Biete: Mario Kart, Extreme G, tausche auch beide gegen eins. Tel. 0711/244796 fragt nach Marius! Vielleicht a. a.

Verk. FIFA 98 65,- DM, Extreme G 65,- DM, DKR 55,- DM, Mario Kart 55,- DM, alles mit Anl. u. Verp. 100% o.k. Suche versch. 3D-Shooter. Tel. 030/7745914

Verkaufe Star Wars u. Lylat Wars für je 90,- DM und Mario 64 für 50,- DM. Tel. 04155/4323 Stettiner Weg 10, 21415 Büchen, Marc Hallmann

Verkaufe N64 + Memory Card + WCW vs. NWO + 3D-Action-Spiel + Turok + Kampfspiel, alles zusammen für nur 500 SFr. Zdrale Aleksandar, Zürcherstr. 43, CH-8245 Feuerthalen

Habe Mario 64 und Diddy Kong Racing, tausche gegen WCW vs. NWO, Top Gear Rally, Blast Corps, Extreme G und andere (mit Verpackung). Tel. 0431/524389

Suche Kampfsport-Spiele für N64, biete Turok (dt.) oder Blast Corps. Tel. 0421/477700 fragt nach Lars

Verkaufe Ges. Spielesammlung Turok, Wave Race, Pilotwings, Mario Kart, NFL 98, NHL 98, Nagano 98, Extreme G, Blast Corps und and. Tel. 07529/911743 Remi

Verk./tausche ISS 85,- DM, Sote 80,- DM, suche FIFA 98 u. Gasp. Tel. 06556/441 fragt nach Michael, ab 14 Uhr

Tausche Wave Race gegen fast jedes Spiel. Tel. 02333/75942 fragt nach Lennart, ab 15 Uhr

Verk. N 64 + 2 Controller + FIFA 98 + ISS 64 + Mario Kart für 400,- DM, verk. auch noch Super Nintendo usw. Liste gg. R.P. bei: J. Eisner, Klaus-Groth-Weg 5, 31737 Rinteln

Tausche: Bomberman, Mario und Mario Kart gegen: Top Gear Rally, MRC, San Fran. Rush, Mischief Makers oder F1 Pole Position oder gegen Pilotwings. Tel. 06133/4854

Tausche Diddy Kong Racing gegen Mario 64 oder WCW vs. NWO oder gegen Aerofighters Assault. Tel. 08454/1581

Tausche Yoshi's Story oder Lylat Wars gegen Turok und/oder Bomberman. Tel. 089/522563 – Philipp

Tausche Extreme G gegen Super Mario 64, möglichst mit Spieleberater. Tel. 07971/7725

Verkaufe Mario 64 für 55,- DM und Diddy Kong Racing für 70,- DM, tausche auch gegen FIFA 98. Tel. 09674/8311 ab 19 Uhr, Bernhard

Verkaufe N64 Konsole + 1 Controller, 1 Memory Card und ISS 64 für 370,- DM. Tel. 0718141743 fragt nach Patrick, ab 18 Uhr

Verkaufe für N64: Super Mario 64 30,- DM, Sote 30,- DM, für SNES: Hagane 10,- DM, Streetfighter Alpha 2 10,- DM, ISS Deluxe 10,- DM, alles PAL. Tel. 06222/72757 ab 17 Uhr

Tausche Extreme G + Wave Race o. Mario gegen San Francisco Rush, FIFA 98 oder gegen andere Spiele. Tel. 02052/5604

Suche N64-Games! Verkäufer müßten sich in der Schweiz bzw. Kanton Zürich befinden! Preis nach Vereinbarung. Tel. 052/2338177 ruft bis 20 Uhr an

SUPER NINTENDO

Verkaufe Super Nintendo-Spiele NBA Jam TE und WWF Royal Rumble zu je 40,- DM. Bitte melden unter Tel. 02246/5971, zwischen 16 und 18 Uhr

Verkaufe Konsole, Zubehör und fast 20 Spiele, darunter auch Street Fighter Alpha 2 und einige N64-Spiele. Tel. 0511/690088 Paul u. Hannes

Tausche Hercules (PC) gegen Donkey Kong Land 2 und Secret of Evermore gegen Mega Man X. Tel. 0441/7775575

Ein Super Nintendo mit 2 Controllern, Preis 150,- DM. Tel. 06434/4224 erreichbar von 15-20 Uhr

Verkaufe SNES mit 15 Spielen, 2 Controller für 450,- DM und NES mit 3 Controllern und 2 Spielen für 150,- DM. Tel. 017235/16002

Verkaufe 29 SNES-Spiele und Konsole für 2.500,- DM, ruft an: Tel. 07431/82189 Erik, Anrufbeantworter!

Verk. More Fun Set (SNES + Super Game Boy + Mario All Stars), 4 Spiele, 2 Contr. für 500,- DM. Tel. 0043/5244/64201 oder 05244/64201

Verkaufe 11 SNES-Spiele, ruft doch bitte an. Tel. 0211/306812 fragt nach Björn. PS: Verpackungen u. Anleitungen sind dabei!

Super Nintendo mit 12 Spielen und Super Game Boy zu verkaufen, inkl. 2 Controller, Preis VHB. Tel. 06231/4595

Verkaufe International Superstar Soccer Deluxe für 25,- DM, bei Interesse diese Nummer anrufen: 0209/583422

Verkaufe: International Superstar Soccer Deluxe, Wrestlemania The Arcade Game, Super Mario World, NBA Jam PAL Version, Super Nintendo, Preis: VB

Verk. SNES + 2 Contr. + 6 Spiele (1 Spiel o. Anl.), Preis VHB. Tausche auch gegen N64-Spiele (SNES-Spiel + 20,- DM o. 2 SNES-Spiele für 1 N64-Spiel). Tel. 069/6668696 Marc

Suche dringend Secret Of Mana, zahle guten Preis, auch Tausch möglich. Tel. 030/7752627 14-20 Uhr, fragt nach Marcel

Verk. div. SNES-Spiele, u. a. Donald in Mai Mallard, Star Wing, ISS d. Luxe, Worms, Fatal Fury 2, Shaq Fu, Preis Verhdl. Tel. 04292/2616

Verkaufe SNES + 2 Contr. + 4 Spieler-Adapter + ARP 3 + Super Game Boy + 25 Sp. (f. SNES) wie z. B. DKC 1-3, SMW 1 u. 2, LUFIA u.v.a. Preis VB! Tel. 02133/42389 Dormagen

Verkaufe gut erhaltenes SNES mit 4 Spielen, 2 Controllern und Spieleberater für 90,- DM, schreibt mir oder ruft mich an. Tel. 08131/25442

Verk. SNES, 9 Spiele, 1 Action Replay, 2 Infrarot Pads, Super Game Boy für 250,- DM. Tel. 02131/949066

Verkaufe Super Nintendo + 2 Controller und 3 Spiele: Tennis, F-Zero, Super Street Fighter 2, neuwertig, 170,- DM. Tel. 05485/1390

Verk. SNES mit 2 Controllern, 1 Super Game Boy und 3 Spiele, Die Schlümpfe reisen um die Welt, Syndicate und Demolition Man, für 270,- DM. Tel. 02456/2926

Suche fürs SNES Star Wars 2 u. 3, bezahle fair! Tel. 06241/83130 nach Christoph fragen, ab 18 Uhr

Verkaufe SNES mit 10 Spielen sowie Super Game Boy und Game Boy + 6 Spiele für 500,- DM, auch Einzelabgabe möglich. Tel. 05174/692, 18 Uhr

Suche Final Fantasy 3, 4, 5, außerdem Final Fantasy Legend 3, suche billiges Super Nintendo. Fax: 030/7935237 tausche auch, habe Extreme G, ISS 64, DKR.

Achtung! Suche das SNES-Spiel Theme Park! Zahle 30-50,- DM! Tel. 02463/1827 fragt nach Mario, von 14-17 Uhr erreichbar, außer Samstag und Sonntag

GAME BOY

Verkaufe GB-Spiele: Kirby, Spider Man 3, Turtles III, Looney Tunes, NBA, König der Löwen zu je 30,- DM. Tel. 0391/6313035 fragt nach Steffen

Verk. GB, grün (1 Jahr alt) + 7 Top-Spiele, z. B. SF 2, Jungle Strike u. a., Ohrhörer, Lupe + 6 Batterien für 300,- DM. Tel. 030/5135983 zw. 15 u. 20 Uhr

Verkaufe Game Boy 60,- DM, Zelda 30,- DM, Schlümpfe 30,- DM, insgesamt 120,- DM. Tel. 07142/220074 fragt nach Georg

Tausche Mario Land 2 + Summer Soccer + D. Kong Land 3 gegen Final F. 3 + Wario Land 2 + Kirbys Dreamland 2, tausche auch einzeln. Tel. 035204/40287 Stefan

CLUBS

N64-Club sucht Mitglieder b. 18 Jahre. Monatl. Club-Heft u. vieles mehr. Kostenlose Infos bei Michael Wesche, Salinenweg 24, 38364 Schöningen

Wir suchen weitere Mitglieder für unseren Sailor Moon-Fanclub! Meldet euch bei: David Ranjbare, Friedrich-Rosengarth-Str. 5A, 51429 Berg.-Gladbach

SONSTIGES

Suche Nintendo 64 sowie PlayStation, NES Game Boy, SNES, Mega Drive mit Spielen, Spiele auch einzeln. Ruft an oder faxt: 05658/924962 Sabine

Suche Nintendo 64 + Sony PSX mit Spielen, kaufe + tausche (fast) alles: Konsolen + Spiele + Sammlungen für alle Systeme. Tel. 06253/932921 Jochen

Verk. N64 mit 4 Spielen, Rumble Pak, Spielerber. + 2 Contr. für 400,- DM oder tausche gegen gleichw. PlayStation. Tel. 0172/7960395

Videospieler/innen des etwas älteren Semesters aus Großraum Hannover aufgepaßt! Wir würden uns gerne regelmäßig zwecks Erfahrungsaustausch treffen. Tel. 05031/381331515

Tausche N64 gegen Play Station mit 4 Spielen Adr.: Patrick Freund, 42799 Leichlingen, Lingemannstr. 13, ab 18.30 Uhr

Verk. Neogeo mit 2 Contr., 1 Memo & 25 Module, z. B. Aso 2, King of Fighters, Cyber Lip, Art of Figth., Last Regort, Fatal F., Sp. Samurai Shodown, Nam 75 für VB 2.500,- DM. Tel. 0211/215213

Verk. Mega Drive I und II, Mega CD sowie 32 X, zusammen 9 Spiele und 1 Action Replay, nur komplett, 300,- DM. Tel. 02131/949066

Verkaufe Super Game Boy und Pilotwings 64, tausche auch (N64-Spiele), ruf einfach an. Tel. 0431/641327 Kiel

Tausche 11 Game Boy-Spiele, u. a. Blades of Steele, Kirby 2, Wario Land und Dragonheart gegen gebrauchte PlayStation mit einem Controller, zahle bis zu 40,- DM dazu, NP d. Spiele 660,- DM. Johannes Senft, Stadtbadstr. 2, 92681 Erbendorf

Verkaufe DKR für 60,- DM, Mario Kart für 60,- DM, F1 Pole Position für 105,- DM, ruft schnell an Tel. 05259/681 ab 19 Uhr, verk. Amiga 500 + viel Zubehör 120,- DM

Sebastian Graf aus Meinerzhagen wünscht der ganzen N-Zone-Redaktion alles Gute zum einjährigen Bestehen eurer N-Zone-Zeitschrift!!!

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Toll, daß ihr so fleißig schreibt! Nur leider muß ich einige dieser Briefe automatisch zur Seite legen, da ihr uns oftmals Tips und Tricks zu indizierten Spielen schickt. Auch Spiele, die auf anderen Systemen indiziert wurden (Sony PlayStation, Sega Saturn, PC) und in der N64-Version gleichen Inhalts sind, kann und muß man genauso behandeln, als ob sie indiziert seien. Also: Wir freuen uns über jeden Brief, aber ihr könnt euch die Mühe sparen, wenn es sich um indizierte Spiele handelt – die können wir nämlich leider nicht abdrucken! Danke für euer Verständnis! **Michael Erlwein**

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:
Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

WCW vs. NWO (D)

Wenn man aus dem Ring klettert, muß man in Richtung blaues Gitter laufen. Der Ringrichter zählt nun an, und bei 18 sollte man den Gegner aus dem Ring ziehen. Der Gegner liegt draußen, und der Ringrichter zählt weiter. Selbst klettert man schnell zurück, und bei 20 ist der Gegner ausgezählt.

Christian Achatzi

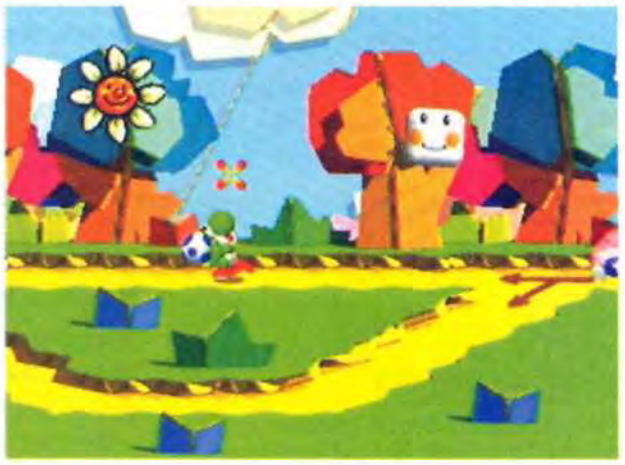
F1 Pole Position-Ergänzung

Ralf Giese liest unser Heft besonders aufmerksam und fand heraus, daß sich beim Trick zu F1 Pole Position wohl ein Fehler eingeschlichen hat. Den Benzinstand auf 10% zu stellen, bringt nämlich leider nur im Zeittraining etwas! Nur dort wird der Tank immer auf 10% bleiben und nicht weniger werden!

Yoshi's Story (D)

Stellt euch irgendwo gerade auf den Boden hin. Drückt und haltet Z, so daß euer Fadenkreuz zum Zielen erscheint. Bewegt es nach rechts über Yoshi und dann nach links über ihn hinweg. Yoshi dreht sich danach um. Nun bewegt man das Visier wieder nach rechts und dann, bevor sich Yoshi wieder komplett zurückdreht, schnell nach links. Wenn sich Yoshi dann wieder nach links drehen will, dann hält man das Fadenkreuz an, bevor er seine Bewegung beendet hat. Hat man alles richtig gemacht, so dreht sich Yoshi andauernd herum!

Jens Sauber



Herzlichen Dank! Achatzi, Christian – Andrä, Marcus – Bammer, Patrick – Baum, Aljoscha – Baum, Timo – Biniek, D. – Bogacki, Lukas – Brzuzka, Sebastian – Büchel, Thorsten – Bünck, Sebastian – Depperschmidt, Leonhard – Derleh, Marcel – Dobretsberger, Otto – Ebert, Thorsten – Ehinger, Frank – Esmailiych, Andre – Feitsch, Jochen – Fritsch, Alexander – Funnemann, Peter – Gabler, Michael – Giese, Rolf – Gökhan, Aydin – Griesinger, Markus – Hastenteufel, David – Hauschild, Michael – Hazell, Stefan – Hensel, Marco – Hertel, Arne – Hintze, Simon – Höhn, Sebastian – Honer, Jürgen – Horst, Christoph – Jakob, Anton – Jost, Julian – Katzian, Christian – Kehlberger, Andreas – Kluge, Christopher – Köhler, St. – Koormann, Philipp – Koos, Oliver – Kramer, Markus – Kramper, Marko – Kukawski, David – Kusma, Irek – Laube, Tim – Lemke, C. – Leumann, Oli – Lippert, Torsten – Maier, Matthias – Mayer, Daniel – Mehnert, Christian – Mende, Adrian – Müllner, Stefan – Neubauer, Matthias – Neugebauer, Jonas – Ordung, Matthias – Paetzoldt, Marcel – Pennese, Dennis – Pohle, Michael – Radojkovic, Goran – Reuße, Florian – Richler, Martin – Roggmann, Jan – Rohani, Kian – Ruhm, Ronny – Sattler, Patrick – Sauber, Jens – Sauerwein, Patrick – Schatz, Arno – Schild, Dennis – Schmid-Grimburg, Felix – Schmidt, Pedro – Schmirmund, Michael – Schnur, Edward – Schöner, Stefan – Schumm, Jens – Schwalbe, Stefan – Solfrank, Dominik – Spahn, Michael – Stebler, Tobias – Steffen, Felix – Stein, Benjamin – Stets, Sascha – Strahm, Simon – Struwe, Florian – Student, Thomas – Thidke, Christian – Tosunlu, Fatih – Uth, Fabian – Wagner, Andreas – Walker, Christoph – Weber, Pascal – Weber, Pascal – Wenske, Giancarlo – Wiese, Alexander – Willhelm, Fabian – Wittek, Tobias – Wyputta, Martin – Zapf, A.

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Zentrale Faxnummer:	0911-2872-250
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur:
Hans Ippisch

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller (ws)
Cheats & Codes:
Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela Tröger
Grafisches Konzept, Titelgestaltung, Postergestaltung: Gisela Tröger

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- (Ausland DM 70,-)

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben öS 348, PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif; Tel.: 06246-882-0; Fax: 06246-882-259

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne
Disposition: Andreas Klopfer
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 0203-30511-555

Verkauf: Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab 1.10.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum _____ Unterschrift _____

Name _____

Anschrift _____

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

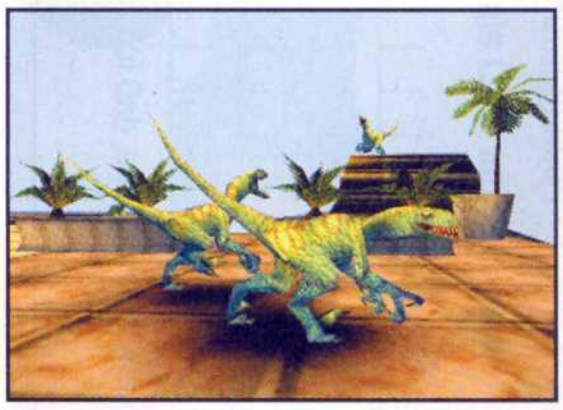
Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	01 80-5 33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 18 05-22 51-55	Mo.-So. 16°°-18°°
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo.-Fr. 10°°-12°° & 14°°-17°°
GT Interactive	0 18 05-25 43 91	Mo.-So. 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Konami	069-95 08 12 88	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	02 08-99 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 24.6.98 am Kiosk

E3 Atlanta

Die Electronic Entertainment Expo (kurz E3), welche das vorläufig letzte Mal in Atlanta stattfindet, verteidigt ihren Ruf als die interessanteste und wichtigste Videospiele-Messe der Welt mit Bravour: Wird Nintendo lange erwartete Geheimhits wie Donkey Kong World enthüllen? Wie gut sind Turok 2 und Extreme G 2 wirklich? Wir sind für euch vor Ort und liefern als erstes Magazin einen ausführlichen Messebericht.

TUROK 2



Iguana ruft, und wir folgen mit Freude! Direkt im Anschluß an die E3 werden wir bei den Turok 2-Entwicklern zu Gast sein und einen ausführlichen Blick auf den potentiellen Nintendo 64-Weihnachtshit werfen. Was zeichnet Turok 2 aus? Welche Neuheiten gibt es? Wie ist der Mehrspieler-Modus? Wir haben die Antworten!

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Komplettlösung, Teil 3: Yoshi's Story von Nintendo*
- *Komplettlösung: Mystical Ninja starring Goemon*
- *Im Test: Der Sommerhit Banjo-Kazooie von Rare*
- *Im Test: Die Euro-Version der Game Boy-Camera.*
- *Import-Tests: Air Boarder u.v.a.*
- *E3-Exklusiv-Interviews*

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 24.6.98!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Jochen Färber

Jochen Färber (28) betreut als PR-Manager bei Laguna Produkte wie Mission: Impossible oder Wetrix.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Wetrix, Fighters Destiny und Diddy Kong Racing.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Wetrix ist für mich ein absoluter Süchtigmacher. Eines dieser Spiele, die man vor dem Schlafengehen noch einmal kurz zocken will und sich dann drei Stunden später zwingen muß, den Controller aus der Hand legen. Ich freue mich jedesmal wieder, wenn sich in einem meiner Teiche eine kleine Ente ansiedelt. Außerdem finde ich die Musik total cool. An Fighters Destiny gefällt mir nach wie vor das Punktesystem sehr gut, das vor allem Zwei-Spieler-Duelle besonders interessant macht. Ich bin eigentlich kein ausgesprochener Fan von Beat 'em Ups, aber der Rodeo-Modus mit Emil ist einfach zu köstlich. Diddy Kong Racing ist schlichtweg genial, das Spiel ist der Hit, den man sich von Mario Kart 64 erwartet hatte.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten?
Super Mario 64 (N64), ein indiziertes Spiel mit einem britischen Geheimagenten und die Donkey Kong Country-Reihe.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Der einfach konkurrenzlos gute Controller mit dem Analogstick, das Fehlen von Ladezeiten und die Möglichkeit, mit bis zu vier Leuten spielen zu können (auch wenn man dazu einen sehr großen Fernseher braucht).

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Sehr gespannt bin ich auf V-Rally auf dem N64, ich hoffe aber auch, daß die 64 Bit-Variante von Donkey Kong Country nicht mehr allzu lange auf sich warten läßt.

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft?
Die Einstiegsdroge war ganz klar das Atari VCS 2600. Ganz besonders hatte es mir damals „Defender" angetan.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich mag vor allem Jump&Runs und Action-Adventures sowie generell alles, was eine gute Geschichte hat und eine dichte Atmosphäre erzeugt. In ein gutes Spiel muß man völlig hineingezogen werden, wie in einen tollen Film oder ein tolles Buch. Ansonsten spiele ich noch sehr gerne Rennspiele.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
Ganz klar Mario Kart und Diddy Kong Racing (wenn man dort einige Kurse freigespielt hat). Bei beiden gilt: Einfach einschalten, losfahren und Spaß haben.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Daß die N64-Spieler sich auf jede Menge tolle Spiele von Laguna und Infogrames freuen können. Allein in diesem Jahr werden von uns noch mindestens sechs weitere N64-Titel erscheinen. Darunter so bekannte Namen wie Mission: Impossible und V-Rally. Es werden aber auch noch einige Überraschungen dabei sein.

Sammelkarte 42

N-ZONE

Tips & Tricks

Yoshi's Story

Tips&Tricks

Das wohl putzigste Nintendo 64-Spiel überhaupt hält eine Reihe von netten Gags und überraschenden Elementen bereit. Wir haben für euch einige der sinnvollsten Tips zusammengestellt.

1. Blasen zerstören ohne Munition
Meist stecken die begehrten Früchte in einer Blase, die man nur mit einem Schuß zerstören kann – dies denken zumindest die meisten! Wir haben herausgefunden, daß man die Blasen auch zerstören kann, indem man einfach auf sie draufspringt und ungefähr dreißigmal hüpft.

2. Schwarzer Yoshi
Gehe in der Knochenhöhle (Kapitel 2-2) fast bis an das Ende des Levels und iß die Tulpe, die neben Miss Warp 4 plaziert ist. Schieß dich nun nach oben, berühre die Blase mit Fragezeichen und schnappe dir das an einen Fußball erinnernde Ei, sobald es herunterfällt. Beende anschließend den Level wie gewöhnlich. Auf dem Auswahlscreen wird nun auch ein schwarzer Yoshi auftauchen.

3. Weißer Yoshi
Marschiere in Kapitel 3-2 (Spiralenturm) zur weißen Kiste, die das große Blatt erklärt. Laß dich nach unten fallen, um Miss Warp 2 und eine Nachricht über das große Ei zu finden. Während du die Plattformen wieder hochkletterst, solltest du an der linken Seite eine Blase mit Fragezeichen entdecken. Zerstöre die Blase, nimm das weiße Ei mit und beende den Level. Auf dem Auswahlscreen wird nun auch ein weißer Yoshi auftauchen.

4. Weißen & schwarzen Yoshi behalten
Wenn man noch einen weißen oder schwarzen Yoshi hat und damit das Spiel beendet, dann wird dieser auf der letzten Seite des Buches zusätzlich zu den anderen sechs Yoshis angezeigt. Sollte man nun ein neues Kapitel beginnen, steht dieser Yoshi wieder zur Verfügung.

5. Drehen der Seiten
Um einen besseren Blick auf die Aufklapp-Seiten zu bekommen, kann man sie mit den C-Tasten leicht drehen und mit R und Z vergrößern oder verkleinern.

Sammelkarte 41

N-ZONE

Tips & Tricks

Mystical Ninja

WORUM GEHT'S?

Mystical Ninja ist ein klassisches Action-Adventure, das dem Spieler die Kontrolle über vier verschiedene Charaktere gibt. Das Ziel des Spiels besteht darin, das Geheimnis des UFOs zu lüften.

1. Projektilen ausweichen
Um Angriffen und Projektilen auszuweichen, muß man nur kurz vorher den Charakter auswechseln, und schon wird der Angriff wirkungslos.

2. Exorzisten-Impact
Am Ende der Impact-Filmsequenz kannst du den Kopf von Impact mit dem Analog-Stick drehen. Warte damit, bis du seinen ganzen Körper mit den gelben und orangefarbenen Streifen siehst.

3. Wiederauftauchen der Items
Wenn du einen Raum mit viel Gold findest (beispielsweise der erste Raum im Odeo Castle), dann gehe hinein und nimm das Gold. Solltest du wieder rausgehen und später noch einmal zurückkehren, dann wird das Gold wieder da sein. Damit kannst du deinen Gold-Vorrat erheblich vergrößern, und finanzielle Nöte dürften der Vergangenheit angehören.

4. Blade-Shield einsetzen
Wenn Yae ihr Blade-Schild einsetzt, kann sie sich normalerweise nicht bewegen. Wenn du allerdings die Rüstung oder das Schild hast und von einem Feind getroffen wirst, dann kannst du laufen.

Steuerung

- Charakter steuern
- Springen
- Schießen/Pfeife schleudern
- Ohne Bedeutung
- Spieler wechseln
- Ohne Bedeutung
- Spieler wechseln
- Spiel anhalten
- Hinlegen
- Kamera drehen
- L: Kamera drehen
- R: Kamera drehen

Sammelkarte 4

N-ZONE

Nintendo-ABC

Fachbegriffe von A-Z

Auf vielfachen Leserwunsch erklären wir in unseren neuen Serie wichtige Begriffe aus der Welt der Videospiele.

64DD
Das 64DD ist ein Zusatzlaufwerk für das Nintendo 64, über das 64 MByte umfassende Disketten abgespielt werden können, während herkömmliche N64-Spiele ausschließlich auf Modul erhältlich sind. Der Vorteil des 64DD liegt darin, daß die Disketten kostengünstiger zu produzieren sind als vergleichbar große Module und man auf ihnen beispielsweise selbst gestaltete Bilder, Rennstrecken oder Charaktere abspeichern kann. In Japan soll das 64DD nach mehreren Verschiebungen nun endlich in der zweiten Jahreshälfte '98 erscheinen. Geplant sind Titel wie Mario Artist oder SimCity 64. Eine Veröffentlichung in Deutschland ist derzeit nicht vor Ende '99 zu erwarten. Ohne ein 64DD-Laufwerk kann man die dafür entwickelten Spiele nicht nutzen!

Adventure
Die eigentliche Übersetzung bedeutet Abenteuer, allerdings lassen sich Adventure-Spiele in der heutigen Zeit nicht mehr genau definieren. Die Urform des Adventures waren sogenannte Textadventures (Infocom-Klassiker Zork). Per Text wurde eine bestimmte Situation beschrieben, und per Texteingabe konnte man den weiteren Ablauf des Spiels bestimmen. Später wurden die Texte mit Grafiken illustriert (Magnetic Scrolls-Klassiker The Pawn), oder man durfte mit einer Figur durch stillstehende Szenarios laufen, Gegenstände aufheben oder Gespräche führen. Das bislang wohl modernste Adventure dürfte Zelda: The Ocarina Of Time werden, in dem das gesamte Abenteuer beinahe lebensecht dargestellt wird.

Animation
Dank einer Animation werden aus vielen Standbilder realistische, bewegliche Figuren. Wenn eine Figur beispielsweise gehen soll, dann muß man hierfür entweder lauter einzelne Bilder zeichnen oder in Echtzeit berechnen. Läßt man diese Bilder schnell hintereinander ablaufen, so entsteht der Eindruck einer echten Bewegung. Diesen Vorgang nennt man Animation.

Beat 'em Up
„Hau' sie um!" wäre wohl die schlagkräftigste Übersetzung dieses Begriffes. Gemeint sind damit Spiele, in denen sich Personen mit wenig diplomatischen Absichten gegenüberstehen. Sie sind es gewohnt, Probleme mit der Faust aus der Welt zu schaffen. Typische Beat 'em Up-Spiele sind beispielsweise Fighters Destiny oder G.A.S.P!!

Bugs
„Käfer" lautet hierfür die wörtliche Übersetzung. Im Videospiele-Business versteht man unter Bugs jedoch Programmfehler, die eigentlich nicht enthalten sein sollten. Zurückzuführen sind Bugs auf mangelndes Playtesting oder enormen Zeitdruck. Als Bug bezeichnet werden können Grafikfehler, fehlerhafte Kollisionsabfragen oder ähnliches.

Cheats
„Betrügen" ist die eigentliche Bedeutung des englischen „to cheat". In der Spielewelt versteht man unter Cheats bestimmte Tricks, die vom Programmierer selbst eingebaut wurden. Dadurch kann man beispielsweise eine höhere Spielstufe erreichen, unendlich viele Leben ergattern oder durch Mauern gehen.

Sammelkarte 43

N-ZONE

Tips & Tricks

Rampage World Tour

WORUM GEHT'S?

Rampage World Tour ist die spielerisch beinahe unveränderte Fortsetzung eines Spielhallenklassikers aus den 80er Jahren. Das Spielziel besteht schlicht und einfach darin, die Städte dem Erdboden gleichzumachen.

1. Auf in den wilden Westen!
Wähle George als Monster und schlage im ersten Level genau dann auf das Schild mit den wechselnden Bildern, wenn es eine Western-Szene mit Kakteen zeigt. Wenn du später nach San Diego kommst, dann mußt du den B-Knopf so schnell und so oft wie möglich drücken, sobald der Level-Name auf dem Screen angezeigt wird. Hat du alles richtig gemacht, dann erscheint ein „Code Correct"-Hinweis auf dem Screen, und der Geheimlevel Carson City taucht auf.

2. Farben wechseln
Um die Farben der Monster zu wechseln, muß du bei deren Auswahl lediglich das graue Steuerkreuz nach oben oder unten bewegen.

3. Versteckter Charakter
Um als V.E.R.N. (Violent Enraged Radioactive Nemesis) spielen zu können, mußt du in der Scum Lab-Fabrik die Giftmüll-Fässer essen. Daraufhin wird sich dein Monster für den Rest des Levels in V.E.R.N. verwandeln. Dieses Monster hat nicht nur besonders viel Kraft, sondern kann auch fliegen und Feuerbälle abschießen (drücke dazu C-unten).

4. Versteckte Städte
Um zu den versteckten Citys zu gelangen, mußt du nur so oft wie möglich einen der nachfolgend angegebenen Knöpfe drücken, sobald der Hinweis auf den nächsten Level erscheint.
George: A Lizzie: B Ralph: C-Unten

5. Monster-Allergien
Alle Monster haben Allergien auf bestimmte Sachen. Sollte man diese essen, dann niest das Monster, und das Gebäude, auf dem man sich befindet, bricht zusammen.
George: Hunde Lizzie: Vögel Ralph: Katzen

6. Panzer-Fahrt
Springe auf den Panzer, wenn du damit herumfahren willst. Du kannst so nicht nur den Panzer steuern, sondern bist auch vor dessen Schüssen sicher. Nach ein paar Sekunden explodiert der Panzer jedoch, und du wirst in die Luft geschleudert.

7. UFO-Flug
Selbst mit UFOs kann man fliegen, wenn man auf sie draufspringt, außerdem kann man sie sogar steuern und die Gebäude beschießen. Nach einer kurzen Zeit verschwindet das UFO jedoch leider.

Steuerung

- Ohne Bedeutung
- Spieler wechseln
- Ohne Bedeutung
- Schlag mit dem Fuß
- Springen
- Mit der Faust schlagen
- Monster steuern
- Spiel anhalten
- Monster steuern
- L: Ohne Bedeutung
- R: Ohne Bedeutung
- Z: Ohne Bedeutung

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 41

Mystical Ninja

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 42

Yoshi's Story

Nr. 3

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 43

Rampage World Tour

Nr. 1

N-ZONE

Nintendo-ABC

Sammelkarte 4

Fachbegriffe von A-Z

Nr. 1

Es begann 1969...

DIE HITS VON KONAMI

Gründer Kagemasa Kozuki lenkt die Firma seit 1969 mit unnachahmlicher Schaffenskraft.

Um in der schnellebigen Computer- und Videospielebranche über Jahre hinweg erfolgreich sein, bedarf es schon mehr als eines glücklichen Händchens bei der Auswahl der Spielkonzepte. Ohne strenge Qualitätsrichtlinien, kreative Mitarbeiter und eine vorausschauende Firmenpolitik ist man schon nach kurzer Zeit zum Scheitern verurteilt. Umso bemerkenswerter ist die Erfolgsserie von Konami, das von Kagemasa Kozuki 1969 gegründet wurde und seit 1973 Computer- und Videospiele auf allen relevanten Systemen veröffentlicht. Blickt man auf die umfangreiche Produktlinie zurück, dann stößt man dabei unter anderem auf Klassiker wie Frogger, das im Auftrag von Sega entwickelt wurde, auf Nemesis, das als erstes Shoot 'em Up ein Extra-Waffensystem hatte, auf Yie Ar Kung Fu, das als einer der Urahnen der heutigen Beat 'em Ups gilt oder auf Hyper Olympics, das als erstes ernstzunehmendes Multidisziplinen-Sportspiel der Welt gilt. Man könnte diese Aufzählung noch seitenweise fortführen, doch ich denke, schon jetzt dürfte jedem klar sein, welch' wichtige Rolle Konami in der Videospiele-Branche innehat. Daß Konami heute wichtiger denn je ist, zeigt unser 8-seitiger Sonderteil, in dem wir nicht nur die aktuellen Hits für 1998 vorstellen, sondern auch einen Blick auf die für das Jubiläumsjahr anstehenden Highlights werfen werden. Titel wie Castlevania 3D oder Hybrid Heaven werden schon heute hoch gehandelt...

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Chefredakteur

ISS64

Dank des Preises von DM 99,- ist Konamis Fußball-Klassiker der Tip für Soccer-Freaks.

Die Animationen von ISS64 sind nach wie vor einzigartig.

Keine Frage! Trotz seines für Videospieleverhältnisse geradezu biblischen Alters von über einem Jahr macht ISS 64 auch heute noch einen tadellosen Eindrucks. Sicherlich ist die Grafik an sich nicht sonderlich spektakulär, hat man jedoch die zeitlos eleganten Animationen und das intuitive Gameplay erst einmal aus nächster Nähe bewundert, dann fällt es schwer, das Joypad wieder aus der Hand zu legen. Wenn der Torwart verärgert den Ball wegschießt, der Torschütze zusammen mit seinen Mannschaftskameraden auf Knien über den Platz robbt oder ein schönes Solo durch die gegnerischen Reihen gelingt, darf man sicher sein, daß einen das ISS64-Fieber erfaßt hat.

BEWERTUNG

Titel:	Int. Superstar Soccer 64
Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	4
Preis:	ca. DM 99,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami, Japan
Release:	Juli '97

Grafik: 77%
Sound: 72%
Dauerspaß: ..92%
Gesamtwertung: 89%

AERO GAUGE

Wer Extreme G schon in- und auswendig kennt, sollte Aero Gauge eine Chance geben.

Die Optik von Aero Gauge weiß zu überzeugen.

Futuristische Rennspiele sind spätestens seit F-Zero und WipEout in. Dies war auch den Entwicklern von ASCII klar, die eine Mixtur dieser beiden Spiele in Szene setzten. Ein oder zwei Spieler dürfen mit jeweils einem von sechs Raumschiffen (eines davon im Design des N64-Pads) über insgesamt 4 Strecken düsen. Um gegen die sieben Computer-Jets bestehen zu können, bedarf es allerdings einiger Übung, denn erst wenn man den kompliziert zu aktivierenden Turbo beherrscht, hat man eine ernsthafte Chance auf einen Platz auf dem Siegertreppchen. Die Grafik ist sehenswert, der Sound paßt gut, und im Mehrspieler-Modus ist auch auf Dauer gute Unterhaltung garantiert.

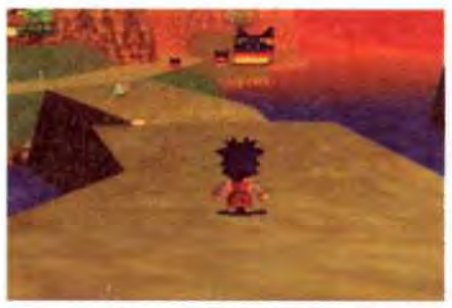
BEWERTUNG

Titel:	Aero Gauge
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Controller Pak:	Ja (93 Seiten)
Levels:	4 Strecken
Preis:	ca. DM 150,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	ASCII
Release:	19.6.98

Grafik: 75%
Sound: 69%
Dauerspaß: ..63%
Gesamtwertung: 69%

MYSTICAL NINJA

Goemon und seine Freunde schafften nach langer Wartezeit den Sprung nach Europa.



Für Action-Adventure-Freaks ist Mystical Ninja ein Muß.

Anfang Mai wurde endlich das erste N64-Action-Adventure in Deutschland veröffentlicht. Zwar trübt die Tatsache, daß sämtliche Bildschirmtexte in Englisch gehalten sind, die Freude etwas, nichtsdestotrotz sollte man sich das Abenteuer von Goemon, Ebisumare, Mae und Sasuka nicht entgehen lassen, die hinter das Geheimnis der UFOs kommen wollen, welche das Schloß verzaubert haben. Gespielt wird nach bewährtem Abenteuer-Prinzip: Hüpfen, Kämpfen, Sammeln, Unterhalten und Nachdenken. Das zum Teil sehr Jump&Run-lastige Game weiß mit hübscher Grafik, spektulären Obermotz-Kämpfen und einem recht großen Szenario zu überzeugen.

BEWERTUNG

Titel: .....Mystical Ninja
Genre: .....Action-Adventure
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Save Game:.....Ja
Rumble Pak-Unterstützung: ..Nein
Controller Pak: .....Ja
Levels: .....–
Preis:.....ca. DM 169,-
Datenträger: .....128 MBit-Modul
Hersteller:.....Konami
Entwickler: .....Konami, Japan
Release: .....Anfang Mai

Grafik: 83%
Sound: 80%
Dauerspaß: ..87%
Gesamtwertung: **85%**

NBA PRO 98

Realistische Basketball-Action war auf dem N64 nicht anzutreffen – bis NBA PRO 98 kam...

Fast alle Stars der 28 NBA-Teams sind enthalten.

Spätestens seit der Int. Superstar Soccer-Reihe gilt Konami als sicherer Hitlieferant von anspruchsvollen Sportsimulationen. Dies unterstreicht auch NBA PRO 98, das zwar nicht an die Klasse eines ISS64 herankommt, allerdings einige Stunden souveräner Unterhaltung garantiert. Bis auf Shaquille O'Neil und Michael Jordan treten die Stars aller 28 NBA-Teams komplett an, um in vier unterschiedlichen Spielmodi (Exhibition, Playoffs, All-Star, Season) ihr Können unter Beweis zu stellen. Untermalt von packender Live-Kommentierung und treibenden Hip-Hop-Beats entwickeln sich schnell spannende Partien, die allerdings etwas unter der unscharfen Grafik leiden.

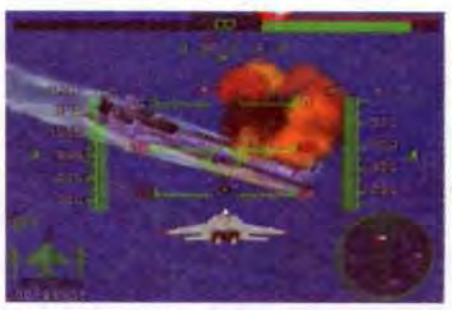
BEWERTUNG

Titel:.....NBA PRO 98
Genre:.....Basketball
Spieler:.....1-4
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Save Game:.....Ja
Rumble Pak-Unterstützung: ..Nein
Controller Pak: .....Ja
Levels: .....4 Spielmodi
Preis:.....ca. DM 139,-
Datenträger: .....64 MBit-Modul
Hersteller:.....Konami
Entwickler: .....Konami, Japan
Release: .....April '98

Grafik: 69%
Sound: 81%
Dauerspaß: ..78%
Gesamtwertung: **75%**

AERO FIGHTERS ASSAULT

Eine packende Flugsimulation mit schicker Grafik und höllischer Action? Hier ist sie!



Die Grafik geizt nicht mit spektulären Effekten.

Wer kann sich noch an den 80er-Jahre-Kinoknüller Top Gun erinnern und verspürt Lust, fortan (zumindest virtuell) als lässiger Düsenjägerpilot sein Dasein zu fristen? Der sollte bei Aero Fighters Assault zugreifen, denn diese Action-Flugsimulation ist ein rundum gelungenes Game, das auch längerfristig zu unterhalten weiß. Selbst wenn man an der Seite von drei tapferen Wingmen die 8 umfangreichen Missionen vorschriftsmäßig erfüllt hat, ist noch nicht Schluß. Es warten noch zwei Bonus-Missionen und ein unterhaltsamer 2-Spieler-Modus, der das richtige Dogfight-Feeling aufkommen läßt. Sowohl Shoot 'em Up-Freaks als auch Flugfans sollten ein Probespiel wagen.

BEWERTUNG

Titel: .....Aero Fighters Assault
Genre:.....3D-Shoot 'em Up
Spieler:.....1-2
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Save Game:.....Ja
Rumble Pak-Unterstützung:.....Ja
Controller Pak: .....Ja
Levels:.....8 + 2 Bonusstages
Preis:.....ca. DM 150,-
Datenträger: .....64 MBit-Modul
Hersteller:.....Konami
Entwickler:....Paradigm, Video System
Release: .....April

Grafik: 77%
Sound: 65%
Dauerspaß: ..76%
Gesamtwertung: **73%**

WCW VS. NWO

Hulk Hogan läßt seine Muskeln spielen und tritt auf dem N64 zum Battle Royal an.

Die echten Stars wurden gut auf das N64-Spiel übertragen.

Beim Wrestling scheiden sich die bekanntlich die Geister. Die einen halten es für stumpfsinnige Unterhaltung ohne sportlichen Anspruch, die anderen für packende Showkämpfe mit Actiongarantie. Wer sich eher der letzteren Gruppe zugehörig fühlt und schon lange einmal selbst Hand anlegen wollte, sollte nun aufhorchen, denn dank Konami und THQ ist nun ein Wrestling-Spiel verfügbar, in dem nicht nur die Stars der WCW und der NWO angewählt werden dürfen, sondern man auch auf die Kämpfer zweier fiktiver Organisationen zurückgreifen kann. Viele Spielmodi (inklusive Tag Team und Battle Royal), eine hervorragende Optik und eine ausgeklügelte Spielbarkeit überzeugen.

BEWERTUNG

Titel:.....WCW. VS. NWO
Genre:.....Wrestling
Spieler:.....1-4
Schwierigkeitsgrad: .....Schwer
Save Game:.....Ja
Rumble Pak-Unterstützung:.....Ja
Controller Pak: .....Ja
Levels:.....5 Spielmodi/4 Arenen
Preis:.....ca. DM 149,-
Datenträger: .....64 MBit-Modul
Hersteller: .....Konami, THQ
Entwickler:.....ASMIK
Release:.....März '98

Grafik: 78%
Sound: 68%
Dauerspaß: ..82%
Gesamtwertung: **80%**

RPG / Action-Adventure, 1 Spieler, Konami

HOLY MAGIC CENTURY

Die N64-Spielebibliothek fällt mit mittlerweile über 50 Titeln zwar relativ beachtlich aus, doch Anhänger von Rollenspielen und Action-Adventures kamen bislang noch gar nicht auf ihre Kosten, sofern man vom recht Jump&Run-lastigen Mystical Ninja absieht. Dies sollte sich nun ändern, denn Konami und Imagineer haben mit Holy Magic Century einen echten Zelda-Konkurrenten in Vorbereitung.

Traurig, aber wahr! Bis zum heutigen Tag gibt es für echte Rollenspiel-Fans eigentlich keinen Grund, sich ein Nintendo 64 zu kaufen. Dies ist umso erstaunlicher, wenn man weiß, daß gerade Nintendo mit hervorragend lokalisierten Rollenspielen und Action-Adventures in Deutschland prächtige Verkaufszahlen erzielte. Man denke dabei nur an Zelda 3: Link to the Past, Secret of Mana, Terranigma, Secret Of Evermore, Lufia oder Illusion Of Time. Daß das Nintendo 64 in Japan nach wie vor nur sehr mäßige Verkaufszahlen hat, ist sicherlich auch auf den RPG-Mangel zurückzuführen. Nicht umsonst entwickelte sich die Sony PlayStation erst dann zum Bestseller, als Ex-Nintendo-Hoflieferant Square mit Final Fantasy VII ein umfangreiches RPG-Opus ablieferte, während Nintendo das lange erwartete

Sobald über einer Kiste ein Ausrufezeichen erscheint, sollte man durch das Drücken der Z-Taste den Inhalt aufnehmen.

Jede anzutreffende Person hat ein paar Worte für Brian parat.

Die kuriosesten Tiere stellen sich Brian in den Weg!

Im Strohhaufen versteckt sich magische Kratf! Dies erkennt man an den aufsteigenden Wölkchen.

Im Wirtshaus kann man übernachten (= abspeichern) und auf den Sonnenaufgang warten.

Der geheimnisvollen Shannon läuft man im Laufe des Spiels mehrmals über den Weg.

Zelda No Densetsu einmal mehr verschieben mußte. Nachdem Zelda: The Ocarina Of Time (wie es mittlerweile heißt) jedoch noch immer auf einem beachtlichen 4. Rang der meistgewünschten Spiele in Japan steht, Square über eine Kooperation mit EA möglicherweise doch für das N64 Spiele produziert und Third Parties wie Imagineer verstärkt auf dem RPG-Sektor aktiv wird, darf man sich noch Hoffnungen machen, daß das N64 den Anschluß in Japan wiederfindet.

Quest 64?

Bislang ist Imagineer zweifellos nicht als Lieferant großartiger Rollenspiele bekannt, mit Holy Magic Century, das selbst in der vorliegenden Version noch den Arbeitstitel Quest 64 trägt, scheint den Programmierern jedoch auf Anhieb ein großer Wurf gelingen zu können. Es handelt sich keineswegs um ein Produkt aus der 2. Entwicklerliga, sondern um einen ernstzunehmenden Konkurrenten für das Ende dieses Jahres folgende Zelda: The Ocarina Of Time.

Wo ist das Eletale Book?

Die Geschichte von Holy Magic Century spielt auf der Insel Celtland, auf der die Zauberer magische Kräfte besitzen. Die Insel teilt sich auf drei Königreiche auf, die dank eines Abkommens friedlich nebeneinander herleben. König Scottford regiert in Kennishire, dem Reich der nordischen Magie, die zauberhafte Königin Deanna herrscht in Carmagh, dem Königreich der Kaufleute, und König Beigies verwaltet Highland, das Königreich des Schwertes. Die friedliche Idylle findet allerdings ein jähes Ende, als aus dem Kloster Melrod, das in Kennishire liegt, das Buch „Holy Magic Eletale“ geklaut wird. Celtland sieht sich Gefahren ausgesetzt, die es nie zuvor kannte. Wenn das Buch in falsche Hände gerät, droht ein fürchterliches Unheil! Die Hoffnungen des Volkes, daß dieser Spuk bald ein Ende hat, ruhen einzig und alleine auf Lord Bartholomy, der sich aufmacht, den Dieb des Eletale Books zu finden. Nachdem es allerdings über einen Monat lang kein einziges Lebenszeichen von Lord Bartholomy gibt, entschließt sich nun dessen Sohn Brian, seinen Vater zu suchen. Er verläßt das Kloster Melrod und dessen Oberhaupt Grand Abbott mit dem Bewußtsein, daß dem einst so friedlichen Celtland der schreckliche Day Of Grief bevorsteht, wenn er das Buch nicht bald findet...

Das Leben des Brian!

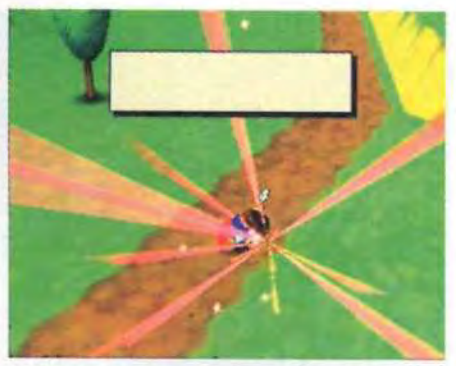
Brian mag zwar noch ein ganz junger Knabe sein, allerdings weiß er sehr wohl, wie er sich zu verteidigen hat. Neben einem Holzstock setzt er vor allem auf seine Zauberfähigkeiten, die sich auf die vier Bereiche Feuer, Wasser, Erde und Wind aufteilen. Diese Zauberfähigkeiten sind zwar zunächst noch nicht sonderlich ausgeprägt, jedoch hat man im Laufe der Zeit immer wieder die Möglichkeit, einen der vier Bereiche um eine Einheit aufzustocken. Dazu muß man sich nicht nur in den zahlreichen Kämpfen wacker schlagen, auf die wir später noch genauer eingehen werden, sondern auch die gesamte Umgebung immer genauestens untersuchen. Insbesondere in schmucken Schatzkisten verstecken sich häufig Extras, die man gut gebrauchen kann. Es versteht sich von selbst, daß man als echter Rollenspieler auch Nahrung zu sich nehmen muß, um seine Health Points auf einem annehmbaren Niveau zu halten. Dabei profitiert man vor allem davon, daß Brian in allen Ortschaften ein gern-

Auf dieser Karte kann man sich orientieren.

Nicht alle Wirtshäuser dienen als Speicherstätte.

Großartige Texturen im Kloster zeugen von der Detailverliebtheit der Programmierer.

Diese beiden Bilder machen den wechselnden Sonnenstand deutlich: Links sehen wir das Geschehen bei hellem Tageslicht, rechts unten während der Dämmerung.



Ein Gegner ist soeben von Brian besiegt worden.

Kuriose Killerhasen wagen einen Angriff.

gesehener Gast ist, den man häufig mit frischem Brot, Tropfen oder verschiedenenfarbigen Flügeln beschenkt. Letztere bringen Brian auf Wunsch übrigens sofort an einen bestimmten Ort.

Wie spielt es sich?

Auch wenn die Grafik-Engine zunächst deutlich an Super Mario 64 erinnert – Holy Magic Century ist definitiv kein Jump&Run. Zunächst einmal kann Brian überhaupt nicht springen, außerdem ist das Spielziel völlig anders. Hauptsächlich wuselt man mit dem niedlich animierten Helden durch Kloster, Schlösser, dunkle Wälder und Dörfer, unterhält sich mit Leuten, sammelt Informationen, Nahrung und Zauberkräfte und kämpft mit zahlreichen Tieren und Räubern. Wer eine grundsätzliche Abneigung gegen Spiele hat, in denen man gezwungen ist, zahlreiche Texte zu lesen, wird mit Holy Magic Century definitiv nicht glücklich. Alle anderen dürfen davon ausgehen, daß die Bildschirmtexte wohl auch in der deutschen Version in Deutsch sein werden, sofern Konami sich nicht noch kurzfristig anders entscheidet. Dies ändert jedoch nichts an der Tatsache, daß es sich dabei um ein geschickt aufgebautes Rollenspiel handelt, das den Spieler zumindest gedanklich langsam, aber sicher auf die Insel Celtland entführt. Daß wirklich jeder Einwohner Zeit für ein kurzes Gespräch mit Brian hat oder die Dörfer dank spielender Kinder, tratschender Waschweiber und weiser Greise einen lebendigen Eindruck hinterlassen, zeichnet Holy Magic Century schon jetzt aus. Es macht ganz einfach Spaß, mit Brian über die Insel Celtland zu ziehen (wozu man natürlich jederzeit eine detaillierte Karte abrufen

Spielende Kinder, weise Greise und tratschende Waschfrauen zeichnen das Dorfleben aus.

Es empfiehlt sich, bei den Kämpfen taktisch vorzugehen.

Worum handelt es sich bei diesem Gegner?

kann) und dem Geheimnis des Eletale Books auf die Spur zu kommen. Damit die Spielesessions nicht allzu lange werden, empfiehlt es sich übrigens, den gastfreundlichen Wirten einen Besuch abzustatten und dort zu übernachten. So kann man nicht nur bis zu drei Spielstände abspeichern, sondern auch bei Sonnenaufgang weiterspielen. Ja! Ihr habt richtig gehört! Auf der Insel Celtland ändert sich nämlich ständig der Sonnenstand, und wenn man nicht aufpaßt, dann läuft man bei dunkelster Nacht durch gefährliche Wälder, was natürlich dementsprechend viele Auseinandersetzungen mit merkwürdigen Tieren nach sich zieht.

Auch wenn dieser Screenshot an Super Mario 64 erinnert – Holy Magic Century ist definitiv kein Jump&Run, sondern ein fesselndes Rollenspiel für Anfänger und Profis.

Die Kämpfe

Die Kämpfe gehören zu den den wichtigsten Bestandteilen des Spiels. Sie finden grundsätzlich nur außerhalb von Ortschaften statt und laufen nach folgendem Schema ab: Das gesamte Kampfgebiet wird von einem riesigen Achteck markiert, Brians persönliches Areal von einem kleineren Achteck. Liegt Brians persönlicher Bereich wenigstens zum Teil außerhalb des großen Achtecks, dann kann er fliehen. Anderenfalls kommt es zu einem wechselseitigen Schlagabtausch, in dem Brian es meist mit mehreren Gegner gleichzeitig zu tun bekommt. In der Regel sollte man dazu seine magischen Kräfte nutzen, wozu die vier C-Tasten individuell belegt wurden. Ein Feuerball wird über C-oben ausgelöst, ein Wasserball läßt sich mit C-unten losschicken, ein riesiger Stein kommt zum Vorschein, wenn man C-links drückt, und eine Sturmböe macht sich auf, sobald man C-rechts drückt. Besiegt man die Gegner, dann bekommt man relativ häufig die Gelegenheit, seine Zauberkräfte zu verstärken, verliert man, landet man im zuletzt besuchten Wirtshaus.

Technisch hervorragend!

Holy Magic Century macht technisch einen ganz hevorragenden Eindruck. Die 3D-Engine ist schnell, flüssig und absolut nebelfrei, die mittelalterlich gestaltete Insel überrascht mit detaillierten Texturen und abwechslungsreichen, mit Liebe gestalteten Details, und Brians Cape flattert wunderschön im Wind. Daß sich die Verfolgerkamera fast schon erwartungsgemäß manchmal hinter undurchsichtigen Objekten verschanzt, läßt sich mit der B-Taste zumindest begrenzt ausmerzen. Der stimmungsvolle Soundtrack, der ebenfalls im Medieval-Style gehalten ist, wechselt je nach Situation und sorgt bei dunkler Nacht für eine nahezu bedrohliche Atmosphäre.

Das erste Fazit

Auch wenn die uns vorliegende Version noch ein ganzes Stück von der Fertigstellung entfernt war, läßt sich jetzt schon festhalten, daß Holy Magic Century ein mit Liebe gestaltetes Rollenspiel ist, das mit einer fesselnden Geschichte und gelungener Technik überzeugen kann. Sicherlich waren in dieser Version noch einige kleine Macken zu finden (viel zu viele Kämpfe auf einem kurzen Wegstück, Kamera ungünstig positioniert), doch wenn wir davon ausgehen, daß diese Schwachstellen bis zur Veröffentlichung im September noch behoben werden, dann hat Holy Magic Century Eletale beste Chancen auf eine Spitzenwertung.

Hans Ippisch

Die Kämpfe sehen nicht nur grafisch hübsch aus, sondern lassen sich auch sehr gut spielen.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Holy Magic Century
Genre:.....RPG/Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....–
Rumble Pak-Unterstützung....Nein
Hersteller: .....Imagineer/Konami
Preis: .....ca. DM 139,-
Release: .....Mitte September '98
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Holy Magic Century schickt sich an, Zelda mächtig Konkurrenz zu machen. Wunderschöne Grafik, eine im wahrsten Sinne des Wortes fabelhafte Story und packende Kämpfe motivieren von der ersten Sekunde an.

Castlevania 3D & Co.

HITVORSCHAU

Konami ruht sich keineswegs auf seinen Lorbeeren aus, sondern läßt seine besten Entwicklungsteams an einer Vielzahl hochkarätiger N64-Spiele arbeiten, die im Laufe der nächsten 12 Monate erscheinen werden. Wir liefern euch einen Überblick!

CASTLEVANIA 3D

Die Fortsetzung der legendären Jump&Peitsch-Serie wird komplett neu inszeniert. Durfte man sich bislang durch scrollende 2D-Levels kämpfen, so steht nun ein grafisch imposantes 3D-Action-Adventure an, in dem man gleich vier verschiedene Charaktere steuern darf. Neben Schneider Belmont aus dem gleichnamigen Klan der Vampirjäger warten Cornell Reinhart, der sich in einen Wolf verwandeln kann, das mit Zauberkräften ausgestattete Mädchen Carrie Eastfield und der mit einer Kettensäge bewaffnete Kola. Die grafische Umgebung überzeugt mit detaillierten Texturen und wechselnden Sonnenständen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Castlevania 3D
Genre:.....3D-Action
Spieler:.....1
Levels: .....4 Charaktere
Release: .....1. Quartal '99
Einschätzung:.....Sehr gut

UNBESTÄTIGTE ENTWICKLUNGEN

Unbestätigte Enwicklungen

Nachfolgende Spiele werden möglicherweise von Konami ebenfalls entwickelt. Dazu gibt es jedoch keine Bestätigung von Konami, weshalb die Angaben mit äußerster Vorsicht zu genießen sind.

TITEL	GENRE	RELEASE IN D
Track & Field	Sportspiel	Sehr wahrscheinlich
Metal Gear Solid	3D-Action	Wahrscheinlich

IN ARBEIT FÜR JAPAN (UND D?)

Aktuelle Entwicklungen

Abschließend präsentieren wir euch noch eine Liste mit Titeln, an denen Konami außerdem arbeitet. Zu keinem der Titel gibt es einen offiziellen Veröffentlichungstermin. Welche Chancen auf einen Release in Deutschland bestehen, geben wir mit an.

TITEL	GENRE	RELEASE IN D
Blades Of Steel	Eishockey	Wahrscheinlich
Bottom Of The Ninth'	Baseball	Unwahrscheinlich
Deep Blue	Rollenspiel	Durchaus möglich
GTi Club	Rennspiel	Sehr wahrscheinlich
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Möglich
Raguka Kids	Beat 'em Up	Unmöglich
Susume! Taisen	Tüftelei	Unwahrscheinlich

HYBRID HEAVEN

Obwohl bislang nur wenige Screenshots und Infos zu Hybrid Heaven an die Öffentlichkeit gelangten, zählt das auf den ersten Blick an Tomb Raider angelehnte Spiel zu den meistgewünschten Projekten aller N64-Fans. Ähnlich wie in Castlevania 3D wird man auch hier einen Charakter aus der Verfolgerperspektive steuern, allerdings sind die Monster und Landschaften nicht im mittelalterlichen Design gestaltet, sondern wurden mit einem futuristischen Ambiente versehen. Ob das Spiel auf Modul erscheinen wird oder, wie es kurzzeitig hieß, auf einer 64DD-Disk, steht derzeit noch in den Sternen. Nachdem Hybrid Heaven jedoch Anfang '99 in Deutschland veröffentlicht werden soll, gehen wir davon aus, daß es auf einer 128 MBit-Cartridge erscheinen wird.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Hybrid Heaven
Genre:.....3D-Action
Spieler:.....1
Levels: .....tba.
Release: .....1. Quartal '99
Einschätzung:.....Sehr gut

INT. SUPERSTAR SOCCER 98

Eines der beliebtesten Fußballspiele erfährt im September die eigentlich schon zur WM erwartete Fortsetzung. Konami entschloß sich jedoch kurzfristig dazu, den Release nach hinten zu verschieben, um die ohnehin wenigen Schwachpunkte des Vorgängers noch gezielter auszumerzen. So präsentieren sich in ISS98 alle 48 teilnehmenden Mannschaften der WM inklusive der nachgebildeten Spieler. Neu ist, daß dank einer sogenannten menschlichen Komponente die Motivation der Spieler auf dem Platz unterschiedlich groß ist. Sie hängt u. a. von der Kondition, der aktuellen Spielsituation, dem Mannschaftskapitän und der Temperatur ab. Zusätzlich gibt es nun nicht nur seitliche Perspektiven, sondern man kann das Game auch in der vertikalen Ansicht spielen. Der Test folgt demnächst!

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Int. Superstar Soccer '98
Genre:.....Fußball
Spieler:.....1-4
Levels:.....48
Release: .....September '98
Einschätzung:.....Sehr gut